

**PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DI DESA BEJIHARJO,  
KECAMATAN KARANGMOJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Widarti  
NIM 07205244085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 8 Mei 2012

Pembimbing I,

Dr. Suwardi, M. Hum  
NIP. 19640403 199001 1 004

Yogyakarta, 29 Mei 2012

Pembimbing II,

Drs. Afendy Widayat, M. Phil  
NIP. 19640416 199303 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Permainan Anak Tradisional Jawa di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 2012.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Hardiyanto, M.Hum.	Ketua Penguji		18 Juni 2012
Drs. Afendy Widayat, M.Phil.	Sekretaris Penguji		20 Juni 2012
Dr. Purwadi, M.Hum.	Penguji I		18 Juni 2012
Dr. Suwardi, M.Hum.	Penguji II		15 Juni 2012

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Widarti

NIM : 07205244085

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

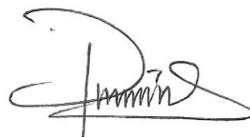
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian- bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 29 Maret 2012

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Widarti', with a stylized, flowing script.

Widarti

## **MOTTO**

Manusia boleh berencana, tetapi percayalah Allah akan memberikan yang terbaik untuk kita semua (penulis).

Belajar dari pengalaman itu adalah pelajaran yang paling berharga dibandingkan dengan pelajaran-pelajaran yang lainnya (penulis).

Hidup bukan tentang mendapatkan apa yang diinginkan, tetapi menghargai apa yang dimiliki dan sabar menanti yang akan menghampiri (Mr.AngelQ).

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada :

Bapak(Alm), Ibu dan Kakakku Tercinta, terima kasih atas limpahan rasa kasih sayang serta segala kesabaran atas keluhan, dukungan dan semua pengorbanan yang tak berpamrih.

Mbah Kakungku, Mbah Putri *tuwin sedaya keluarga wonten Klaten, matur nuwun awit donga pangestunipun.*

Seseorang yang selalu *mimi lan mintuna*, yang tidak tergantikan oleh siapapun karena Kandalah yang bisa menerima segala kekuranganku dan kelebihanku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa. Berkat rahmat, hidayah, dan karunia Nya berupa kesehatan akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul *Permainan Anak Tradisional Jawa di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul* untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat selesai berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rohmat Wahab, M.Pd. MA selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Zamzani selaku dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.
4. Bapak Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum selaku pembimbing I yang telah mencurahkan tenaga, waktu, dan memberikan bimbingan serta pengarahan hingga selesainya skripsi ini..
5. Bapak Drs. Afendy Widayat, M.Phil selaku pembimbing II yang telah memberikan saran, masukan, dan bimbingan sampai selesainya skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Endang Nurhayati selaku penasihat akademik.
7. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Jawa yang telah memberikan ilmu kepada saya selama menempuh kuliah.
8. Perangkat desa dan warga desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan informasi serta dukungannya saat melakukan penelitian.
9. Ibu Maria Magdalena Dalmi dan kakakku Mardi Widodo yang telah memberikan semangat dan doa yang tiada henti, serta pengorbanan yang tiada putus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku Teletubig (Ela, Mami Shofa, Lilis) terimakasih atas semangat yang kaliyan kobarkan sehingga tidak ada rasa putus asa.

11. Idhanul Ihwan, yang *tansah mimi lan mintuna* dimanapun berada yang selalu memotivasi serta memberikan cahaya saat di dalam kegelapan.
12. Teman-temanku senasib seperjuangan (Emma, Heppy, Bibit, Tina, Mz Imam, Aris, Winda, Desy, Indah) dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih kaliyan selalu membuat kelucuan saat jenuh mengantri bimbingan.
13. Teman-teman jurusan Bahasa Jawa angkatan 2007 yang selalu memberikan motivasinya.

Semoga Allah SWT memberikan kebaikan yang berlipat ganda dan menjadikan amal tersebut sebagai suatu ibadah. Amin. Akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak- pihak yang membutuhkan bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN TORI.....	9
A. Folklor Jawa .....	9
B. Sejarah Permainan Tradisional .....	11
C. Permainan Anak Tradisional Jawa .....	14
D. Tata Cara Permainan .....	17
E. Fungsi dan Manfaat Permainan Tradisional Jawa .....	20
F. Nilai Pendidikan Moral dalam Permainan Anak .....	23
G. Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	31
A. Pendekatan Penelitian .....	31

B. Instrumen Penelitian .....	31
C. Sumber Data Penelitian .....	32
D. Penentuan Informan .....	33
E. Setting Penelitian .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	34
1. Pengamatan Simak Tidak Berpartisipasi .....	34
2. Wawancara secara Mendalam .....	35
G. Teknik Analisis Data .....	36
H. Teknik Keabsahan Data .....	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	 38
A. Deskripsi Tempat Penelitian .....	38
B. Klasifikasi Permainan Anak Tradisional Jawa .....	44
1. Berdasarkan Jenis Kelamin .....	44
2. Berdasarkan jumlah Pemain .....	46
3. Berdasarkan Waktu Bermain .....	49
4. Berdasarkan Ada tidaknya Alat Permainan .....	52
5. Berdasarkan ada tidaknya Lagu Pengiring .....	55
C. Tata Cara Permainan Anak Tradisional .....	57
1. <i>Angklek</i> .....	57
2. <i>Bas-basan</i> .....	60
3. <i>Bekelan</i> .....	62
4. <i>Benthik</i> .....	65
5. <i>Blarak-blarak Sempal</i> .....	69
6. <i>Cublak-cublak suweng</i> .....	71
7. <i>Dhakon</i> .....	74
8. <i>Dhelikan</i> .....	76
9. <i>Dhingklik Oglak-aglik</i> .....	79
10. <i>Egrang</i> .....	83
11. <i>Engkol</i> .....	84
12. <i>Gatheng</i> .....	87
13. <i>Gobak sodor</i> .....	90

14. <i>Jamuran</i> .....	93
15. <i>Layangan</i> .....	96
16. <i>Kucing-kucingan</i> .....	97
17. <i>Kubuk</i> .....	99
18. <i>Macanan</i> .....	102
19. <i>Gendiran</i> .....	105
20. <i>Sar-sur kulonan</i> .....	107
21. <i>Tiga jadi atau mul-mulan</i> .....	111
D. Nilai-nilai Pendidikan Moral Permainan Anak Tradisional .....	116
1. Nilai moral membangun mental anak dalam bermasyarakat .....	117
2. Nilai moral tanggung jawab, kejujuran, dan mampu menerima segala yang telah diperbuat .....	118
3. Nilai moral tolong-menolong, kebersamaan, dan saling menghormati .....	121
4. Nilai moral kesabaran dan percaya diri .....	125
5. Nilai moral kerajinan dan kegigihan .....	127
6. Nilai moral yang berkaitan antara sesama, masyarakat, serta antara manusia dengan Tuhan .....	129
BAB V PENUTUP .....	133
A. Kesimpulan .....	133
B. Implikasi .....	134
C. Saran .....	135
BAB V DAFTAR PUSTAKA .....	136
LAMPIRAN .....	138

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Catatan Lapangan Observasi .....	138
2. Catatan Lapangan Wawancara .....	197
3. Surat Pernyataan Informan .....	248
4. Surat permohonan dari FBS .....	245
5. Surat Ijin Provinsi DIY .....	266
6. Surat Ijin Kabupaten Gunungkidul .....	267
7. Surat Ijin Desa Bejiharjo .....	268

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Klasifikasi Permainan Anak Tradisional .....	40
Table 2 : Nilai-nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia dengan Tuhan .....	42
Table 3 : Nilai-nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia dengan Masyarakat .	42
Table 4 : Nilai-nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia dengan Diri sendiri .	42
Table 5 : Nama-Nama Peralatan yang Digunakan Saat Bermain .....	53

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Arena Bermain <i>Sunda Manda /Angklek</i> .....	57
Gambar 2 : Dua Orang Anak Bermain <i>bas-basan</i> .....	62
Gambar 3 : Alat Bermain <i>Bekel</i> .....	62
Gambar 4 : Anak-Anak Sedang Melakukan <i>Hom Pim Pah</i> .....	66
Gambar 5 : Seorang Anak Sedang Melakukan <i>Patil Lele</i> .....	69
Gambar 6 : Posisi Bermain <i>Blarak-Blarak Sempal</i> .....	70
Gambar 7 : Anak-Anak Sedang Bermain <i>Cublak-Cublak Suweng</i> .....	73
Gambar 8 : Dua Orang Anak Sedang Bermain <i>Dhakon</i> .....	75
Gambar 9 : Posisi Pemain Yang Sedang Menjaga Tumpukan Sambil Menutup Matanya .....	75
Gambar 10 : Anak-Anak Bersiap Melempar <i>Gacuk</i> .....	78
Gambar 11 : Sekolompok Anak Bermain <i>Dhingklik Oglak-Aglik</i> .....	81
Gambar 12 : Seorang Anak Membawa <i>Egrang</i> .....	82
Gambar 13 : Posisi Bermain <i>Engkol</i> .....	84
Gambar 14 : Anak-Anak Perempuan Sedang Melakukan <i>Hom-Pim-Pah</i> .....	75
Gambar 15 : Pemain Sedang Melakukan Umbul .....	75
Gambar 16 : Penjaga <i>Sodor</i> Berusaha Menyentuh Lawan.....	90
Gambar 17 : Posisi Bermain <i>Jamuran</i> .....	92
Gambar 18 : Seorang Anak Sedang <i>Methek Layangan</i> .....	94
Gambar 19 : Posisi Tikus di dalam Lingkaran.....	96
Gambar 20 : Papan Bermain <i>Macanan</i> .....	101
Gambar 21 : Arena Bermain <i>Gendir</i> .....	104
Gambar 22 : Seorang Anak Sedang Membidik <i>Gendir</i> .....	105
Gambar 23 : Penengah Sedang Memanggil Anggota Kelompok <i>Kulon</i> .....	108
Gambar 24 : Papan Bermain <i>Mul-Mulan/ Tiga Jadi</i> .....	111

# **PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DI DESA BEJIHARJO, KECAMATAN KARANGMOJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

**Oleh  
Widarti  
NIM 07205244085**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan klasifikasi permainan anak tradisional jawa, mendiskripsikan tata cara bermain permainan anak tradisional jawa dan mendiskripsikan nilai-nilai moral dalam permainan anak tradisional jawa di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Permainan anak tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun-temurun dan tidak diketahui penciptanya. Permainan anak tradisional berkembang sesuai kreatifitas sampai sekarang dan masih dijumpai di beberapa wilayah antara lain di desa Bejiharjo.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *snowballing*. Sumber data utama dalam penelitian ini berasal dari human sources dan non *human sources*. Sumber *human sources* dalam penelitian ini adalah informan, sedangkan sumber data *non human sources* berasal dari foto-foto permainan anak tradisional, foto peralatan permainan, video permainan, catatan harian, dan hasil wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode pengamatan tidak berperanserta dan wawancara mendalam. Teknik analisis data dilakukan sejak data dari lapangan kemudian mencatatnya dalam catatan lapangan observasi dan catatan lapangan wawancara. Untuk mengecek keabsahan data digunakan cara triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Hasil penelitian ini menjelaskan permainan anak tradisional jawa di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul yang meliputi, 1) klasifikasi permainan anak tradisional jawa berdasarkan jenis kelamin, berdasarkan jumlah pemain, berdasarkan waktu bermain, berdasarkan ada tidaknya alat bermain, dan berdasarkan ada tidaknya lagu pengiring dalam bermain, 2) tatacara bermain permainan *angklek*, *bas-basan*, *bekelan*, *benthik*, *blarak-blarak sempal*, *cublak-cublak suweng*, *dhakon*, *dhelikan*, *dhingkik oglak-aglik*, *egrang*, *engkol*, *gatheng*, *gobak sodor*, *jamuran*, *layangan*, *kucing-kucingan*, *macanan*, *gendiran*, *sar-sur kulonan*, dan *mul-mulan* atau *tiga jadi*., 3) hasil penelitian menunjukkan bahwa di dalam permainan anak tradisional terdapat nilai-nilai moral. Nilai-nilai moral yang terdapat di dalam permainan anak tradisional jawa antara lain yaitu tanggung jawab, kejujuran, menerima segala resiko dari apa yang telah diperbuat, tolong menolong, kebersamaan, saling menghormati, kesabaran, percaya diri, kerajinan, dan kegigihan.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Negara Indonesia terdiri dari pulau-pulau dan beragam suku bangsa. Keragaman suku bangsa menandakan bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan tradisi-tradisi yang bersifat kedaerahan. Keanekaragaman tradisi dapat dilihat dari banyaknya kesenian daerah, lagu daerah, upacara-upacara tradisional, permainan tradisional dan masih banyak lagi. Timbulnya berbagai tradisi sampai banyaknya jenis permainan daerah dikarenakan keadaan alam, lingkungan flora dan fauna di Indonesia yang berbeda-beda mulai dari pulau besar, pulau kecil, pegunungan, lembah, dataran rendah maupun laut, sehingga akan menimbulkan banyak adat maupun tradisi hingga jenis permainan yang berbeda-beda.

Perbedaan keadaan alam, lingkungan flora dan fauna dari satu daerah dengan daerah lainnya menyebabkan pula timbulnya kreatifitas masyarakat untuk memanfaatkan pemberian alam di lingkungan sekitarnya dan berkembang menjadi bermacam-macam kreatifitas permainan daerah. Setiap daerah pasti mempunyai permainan anak tradisional yang berbeda dengan daerah yang lainnya, karena permainan anak dapat terbentuk oleh kondisi dan keadaan alam di suatu daerah tersebut.

Yunus (1981: 2) menambahkan bahwa, permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat yang merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat dan berdasarkan kondisi lingkungan. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya.



Permainan tradisional dipengaruhi oleh kondisi di lingkungan sekitarnya, misalnya lingkungan yang banyak terdapat pohon bambu dapat dimanfaatkan sebagai sarana bermain yaitu dengan membuat sebuah alat permainan *egrang dan angklung*. Selain itu, pemanfaatan benda-benda sekitar misalnya bebatuan dapat digunakan dalam bermain yaitu, *dhelik-dhelikan, macanan*, dan *dhakon*. Dengan memperhatikan pemanfaatan segala yang ditemukan pada alam dapat diketahui berapa peka dan kreativitasnya masyarakat di daerah dari masa-kemasa untuk membuat kesenangan dalam hidupnya.

Alam (2000: 20) menyatakan bahwa, melalui bermain, seorang anak-anak dapat mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya, bermain dapat menumbuhkan kesenangan. Kreatifitas menimbulkan suatu karya dan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi seorang anak. Permainan anak tradisional adalah permainan yang sengaja dimainkan untuk mendapatkan kesenangan dan menjadi hiburan bagi pemainnya.

Hal tersebut terbukti dengan adanya permainan yang telah ada sejak jaman dulu yang masih dimainkan oleh sebagian anak-anak di era modern ini. Bentuk permainannya pun bermacam-macam dan disesuaikan dengan peralatan maupun cara permainannya. Permainan anak tradisional banyak diciptakan atau dibuat oleh para pemainnya sendiri. Hal itulah yang merupakan hasil kreatifitas anak-anak. Permainan dibuat dengan adanya benda ataupun barang-barang yang ada disekitar lingkungan mereka sendiri. Selain itu, permainan tradisional tidak mempunyai aturan tertulis yang memikat, namun biasanya mereka menggunakan aturan yang sudah umum digunakan dan menambah peraturan sesuai dengan jenis permainan yang dimainkan. Peraturan pada permainan biasanya ditetapkan oleh

pemain sebelum memulai permainan yang akan dimainkan. Kesepakatan peraturan pada permainan adalah sebagai kunci berjalannya permainan yang akan dimainkan sehingga permainan akan berjalan lebih seru dan mampu mendongkrak semangat pemain.

Permainan anak tradisional jawa pada dasarnya dapat membentuk kepribadian anak. Anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta nilai-nilai moral yang terdapat dalam permainan anak tradisional jawa. Adanya nilai moral tersebut, diharapkan permainan anak tradisional jawa yang hampir dilupakan oleh masyarakat dapat ditumbuhkan kembali. Permainan anak tradisional jawa adalah permainan yang dapat meningkatkan kreatifitas verbal anak. Permainan anak tradisional jawa merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Alam, 2000: 24). Selain itu, banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, rangsangan kreatifitas, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan nilai moral, fisik dan kepribadian.

Nilai-nilai pendidikan moral pada permainan anak tradisional jawa merupakan suatu nilai yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak terutama dari segi kognitif. Kemampuan berfikir anak secara terus menerus akan berkembang mengikuti apa yang telah dia pelajari dan yang telah dia temukan dalam kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, apapun yang dia lakukan dalam kesehariannya akan menjadi kebiasaan yang tertanam secara terus menerus dalam dirinya, misalnya aktifitas dari bangun tidur sampai menjelang dia tertidur. Dilihat dari realitas, membuktikan bahwa sebagian besar aktifitas seorang anak adalah

untuk bermain. Oleh karena itu, sifat positif dan negatif dari anak dapat timbul dari permainan tersebut.

Permainan anak tradisional Jawa mempunyai fungsi penting dalam mengajarkan perilaku yang positif, namun seiring semakin berkembangnya jaman dan arus globalisasi, permainan yang mengajarkan pendidikan pun semakin tersingkirkan. Permainan-permainan modern yang sifatnya elektronik yang diciptakan dengan teknologi canggih semakin merambah di dalam sendi-sendi masyarakat. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya mainan-mainan modern yang lebih menarik perhatian anak-anak, seperti *playstation*, *nintendo*, boneka-boneka dari berbagai tokoh kartun dan masih banyak lagi.

Anak-anak jaman sekarang baik di kota maupun di desa nyaris tidak mengenal dolanan anak. Timbulnya jenis mainan modern semakin menyingkirkan permainan-permainan tradisional seperti *congklak*, *gobag sodor*, *jamuran*, *gasing*, *bekel*, dan sebagainya. Anak-anak lebih senang bermain *hand-phone* ataupun di ruang komputer yang menawarkan berbagai game-game seru misalnya, lewat *video game* atau *playstation* yang menyajikan begitu begitu banyak permainan tanpa melibatkan teman sebaya. Padahal, permainan-permainan modern cenderung bersifat tertutup dan individualistis (lebih mementingkan diri sendiri daripada orang lain), selain itu permainan modern mempunyai indikasi semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan karena cenderung sendirian sehingga kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sebaliknya, permainan tradisional lebih mengajarkan kepada anak untuk memupuk rasa kebersamaan dan saling bergotong-royong.

Permainan anak tradisional Jawa mempunyai letak penting sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak. Lebih-lebih permainan anak tradisional Jawa yang sekarang makin ditinggalkan oleh anak-anak kalangan masyarakat Jawa. Keberadaan permainan anak tradisional Jawa tergantikan oleh permainan elektronik yang tersedia di berbagai pusat pertokoan dan pusat perbelanjaan. Semakin tidak populernya permainan tradisional Jawa menjadi keprihatian bagi masyarakat Jawa. Tanpa disadari unsur-unsur moral yang terdapat dalam permainan tradisional Jawa pun mulai pudar. Semakin jarang ditemukan anak-anak saling berkumpul di pekarangan rumah atau di halaman rumah untuk sekedar bermain *ingkling*, *gobag sodor*, *dhakon*, dan sebagainya. Padahal, dengan bermain permainan tersebut dapat memberikan pelajaran bersosialisasi dengan sesama dan sistem gotong royong atau kerjasama dengan kelompok mainnya. Keberadaan permainan tradisional hanya dapat diketahui dengan melihat fenomena secara langsung dengan terjun ke masyarakat. Oleh karena itu, dengan adanya beberapa faktor di atas mendorong peneliti untuk mengkaji permainan tradisional anak-anak sebagai subyek penelitian untuk membahas tentang klasifikasi jenis-jenis permainan serta cara bermain setiap dan nilai-nilai oral yang terkandung dalam permainan.

Berhubungan dengan subyek penelitian dan berdasarkan dari observasi penelitian yang telah dilakukan, peneliti memilih tempat penelitian di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Peneliti memilih desa Bejiharjo dengan beberapa alasan antara lain, sifat masyarakat desa Bejiharjo yang masih kental dengan budaya. Hal itu terbukti dari terlihatnya beberapa *ivent* tahunan yang banyak dijumpai antara lain, Rasulan yang melibatkan seni

pertunjukan dan permainan rakyat, diadakannya pagelaran kesenian tradisional dan permainan rakyat yang pesertanya umum seluruh anggota masyarakat desa Bejiharjo pada akhir tahun 2011 lalu.

Alasan yang kedua, keadaan masyarakat yang masih bersifat kedaerahan, dan jenis permainan-permainan yang bersifat kedaerahan masih banyak dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di desa Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam melestarikan permainan anak tradisional jawa. Selain itu, semoga penelitian ini dapat memperkenalkan kembali permainan anak tradisional jawa kepada anak-anak dipedesaan maupun di perkotaan jogja.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berkaitan dengan latar belakang masalah, sebagai bahan penelitian terdapat beberapa masalah. Oleh karena itu, akan diuraikan beberapa masalah yang didapati oleh peneliti dalam proses penelitian yang erat hubungannya dengan mengamati pengamatan di lapangan antara lain:

1. Penyebab bertahannya permainan anak tradisional jawa di lingkungan masyarakat desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul.
2. Klasifikasikan permainan anak tradisional jawa sesuai dengan jenis-jenisnya.
3. Pembentuk kata-kata dalam nama-nama permainan anak tradisional jawa tersebut.
4. Jalannya permainan anak tradisional jawa yang terdapat di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul.

5. Nilai Pendidikan moral yang terkandung pada permainan anak tradisional jawa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, terdapat beberapa batasan masalah, sehingga peneliti lebih terfokus. Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian dibawah ini.

1. Klasifikasi permainan anak tradisional sesuai dengan jenis-jenisnya.
2. Tata cara bermain setiap permainan anak tradisional jawa yang terdapat di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul.
3. Nilai moral yang terkandung pada permainan anak tradisional jawa.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bentuk klasifikasi permainan anak tradisional jawa sesuai dengan jenis-jenisnya?
2. Bagaimana cara dan proses berlangsungnya permainan anak tradisional jawa?
3. Apa nilai moral yang terdapat pada permainan anak tradisional jawa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti melakukan penelitian tersebut antara lain:

1. Mendiskripsikan bentuk klasifikasi permainan anak tradisional jawa dengan jenis-jenisnya.
2. Mendiskripsikan jalannya permainan dan proses berlangsungnya permainan anak tradisional jawa.

3. Mengetahui nilai-nilai moral yang terkandung di dalam permainan anak tradisional Jawa.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mahasiswa maupun di kalangan umum tentang jenis-jenis permainan anak tradisional yang harus dilestarikan keberadaannya dan wawasan nilai-nilai moral.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat untuk kepentingan umum mengenai kegunaan dari permainan anak tradisional yang berpotensi mengajarkan pendidikan moral yang baik bagi anak. Hasil penelitian ini juga dapat berguna bagi beberapa pihak :

1. Bagi pemerintah Dati II Gunungkidul hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pelengkap dokumentasi yang ada di desa Bejiharjo kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul.
2. Bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan pengetahuan tentang teori permainan-permainan tradisional Jawa yang mempunyai fungsi penting dalam dunia pendidikan bagi anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Folklor**

Folklor terdiri dari dua kata, yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* artinya kolektif dan *lore* artinya adat. *Folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri pengenal itu antara lain warna kulit yang sama, mata yang sama, taraf pendidikan yang sama dan agama yang sama.

*Lore* adalah tradisi folk, yaitu kebudayaan yang diwariskan turun-temurun secara lisan atau melalui suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Dundes dalam Danandjaja, 1994:1). Jadi folklor adalah sekelompok orang yang memiliki tanda pengenal seperti budaya yang diwariskan turun-temurun secara lisan yang disertai dengan gerak isyarat, seperti permainan tradisional yang mempunyai cara permainan yang berbeda-beda serta diturunkan secara turun-temurun. Folklor adalah bagian kebudayaan dari berbagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya, yang disebarkan turun-temurun di antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, baik dalam bentuk lisan.

Folklor dapat berupa bahasa rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, arsitektur rakyat, musik rakyat, dan sebagainya. Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan anak tradisional (Danandjaya, 1994: 1-2). Permainan anak tradisional sering disebut permainan rakyat karena permainan tradisional tumbuh dari masyarakat serta bersifat rekreatif. Permainan anak tradisional juga



dipercaya sebagai peninggalan nenek moyang yang berkembang hingga sekarang masih dimainkan oleh anak-anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, folklor adalah hasil kebudayaan dari sekelompok masyarakat yang di sebarakan secara turun menurun. Folklor sebagian diwariskan secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat alat pembantu pengingat. Dari pendapat Danandjaja di atas, dikatakan bahwa folklor dapat berupa permainan anak tradisional. Dengan begitu, permainan anak tradisional merupakan sebuah folklor yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi yang disampaikan dengan bentuk aktifitas antara lain dengan gerakan dan ingatan. Permainan merupakan sebuah folklor dan folklor disampaikan secara turun temurun, sehingga tidak diketahui siapa penciptanya.

Dalam kehidupan masyarakat adat istiadat dan permainan anak tradisional diturunkan dari generasi ke generasi yang menyatakan bahwa, folklor adalah permainan anak tradisional yang diwariskan turun-temurun tetapi tidak dibukukan. Folklor adalah semua adat istiadat dan kebiasaan masyarakat tradisional yang diwariskan nenek moyang kepada turunannya. Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa permainan anak tradisional merupakan suatu norma-norma adat kebiasaan. Jadi, permainan tradisional menurut pendapat di atas termasuk bagian dari folklor.

Berbagai macam permainan anak tradisional yang ada dalam masyarakat termasuk dalam kajian folklor, yaitu bahwa folklor merupakan salah satu bagian dari kebudayaan. Berikut ini diuraikan ciri-ciri utama pengenalan folklor dari pendapat tokoh folklor Bruvand and Neto (dalam Danandjaja, 1994:3-5) yaitu:

- a. Penyebarannya dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan melalui tutur kata dari mulut ke mulut (atau dengan contoh yang disertai dengan gerak isyarat dan alat pembantu pengingat) dari satu generasi ke generasi berikutnya.
- b. Folklor bersifat tradisional, disebarkan dalam bentuk relative tetap atau dalam bentuk standar. Disebarkan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup (paling sedikitnya 2 generasi).
- c. Folklor bersifat Anonim yaitu nama penciptanya tidak diketahui.
- d. Folklor biasanya mempunyai bentuk berumur dan berpola.
- e. Folklor menjadi milik bersama dari kolektif tertentu.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka folklor merupakan bagian dari kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat suatu kelompok atau kolektif. Kebudayaan tersebut masih bersifat tradisional dan dilaksanakan secara turun-temurun oleh masyarakat. Dengan demikian, permainan anak tradisional Jawa termasuk dalam bentuk folklor yang beredar secara kolektif di kalangan kolektif, berbentuk tradisional yang diwariskan secara turun temurun, serta tidak diketahui asal-usulnya. Permainan anak tradisional biasanya disebarkan melalui lisan dari mulut-kemulut dan terkadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun pada dasarnya sama.

## **B. Sejarah Permainan anak tradisional**

Pada dasarnya permainan sudah ada sejak manusia lahir atau sejak manusia ada di muka bumi. Permainan diciptakan oleh manusia dengan memanfaatkan waktu dan lingkungannya. Melacak siapa tokoh yang pertama kali menciptakan permainan anak tradisional tidaklah mudah, tidak terdapat sumber tertulis yang memuat siapa penciptanya. Permainan terus berkembang dari masa ke masa sesuai dengan daya pikir dan kreativitas dari para pemain (Wiki: 2008). Pada dasarnya setiap manusia dalam menjalani kehidupan selalu ingin kesenangan. Kesenangan dapat ditemukan dimanapun dan kapanpun, apabila manusia mampu

memanfaatkan semua hal menjadi lebih berguna misalnya bermain atau melakukan permainan.

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu dan tumbuh di masyarakat pedesaan pada umumnya. Permainan anak tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1981: 2). Dari kedua pendapat di atas, dapat dirangkum bahwa permainan anak tradisional adalah permainan yang berkembang dari masa ke masa secara turun menurun. Permainan anak tradisional disebut sebagai peninggalan yang berkembang dengan turun temurun karena, permainan anak tradisional tidak menemukan sumber tertulis yang memuat siapa penciptanya. Dengan itu, dapat dikatakan bahwa permainan anak tradisional berkembang melalui kebiasaan, pola berfikir, kreatifitas seorang anak, dan yang terpenting adalah lingkungan.

Lingkungan sangat berpengaruh penting karena, setiap lingkungan suatu masyarakat yang satu dengan yang lain berbeda-beda. Dengan perbedaan tersebut, akan timbul kreatifitas, perbedaan nama-nama permainan walaupun cara bermainnya sama, dan perbedaan beberapa jenis permainan yang berkembang di lingkungan tersebut. Perbedaan akan timbul juga dipengaruhi oleh kondisi sosial masyarakat.

Permainan anak tradisional adalah permainan yang berkembang di masyarakat pedesaan pada umumnya. Dari pendapat tersebut, nampak jelas bahwa perbedaan kondisi sosial masyarakat sangat mempengaruhi permainan anak tradisional, misalnya, masyarakat perkotaan dan masyarakat pedesaan. Tentunya, menurut keadaan alam, sistem kemasyarakatan, dan pola pikir masyarakat,

permainan anak tradisional berkembang jauh lebih besar dilingkungan pedesaan., selain itu Dharmamulya (1992: 33) menambahkan tentang perkembangan permainan anak tradisional bahwa, permainan anak tradisional sifatnya turun-temurun. Permainan anak tradisional sudah dimainkan sejak jaman dahulu, misalnya permainan *gatheng* yang ridak asing bagi masyarakat Yogyakarta, yaitu permainan dengan menggunakan peralatan *krikil* (batu kerikil).

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, permainan anak tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun temurun dan tidak diketahui penciptanya. Permainan anak tradisional adalah permainan yang dimainkan sejak jaman dahulu dan berkembang secara terus menerus sesuai kreatifitas berfikir anak-anak dan perkembangan jaman. Permainan anak tradisional yaitu permainan yang bepegang teguh pada norma dan adat kebiasaan. Artinya cara bermain dan lagu pengiring permainan dari dahulu sampai sekarang masih tetap sama, walaupun ada perubahan hanya sebatas pada perlengkapan atau peralatan yang dibuat dan disesuaikan pada masa sekarang.

Permainan tradisional mendapat pengaruh yang kuat dari budaya setempat, oleh karena itu permainan tradisional berkembang dan dengan lambat mengalami perubahan baik berupa pergantian cara bermain, jumlah peserta, tempat pelaksanaan, penambahan alat bermain, maupun pengurangan sesuai dengan kondisi daerah setempat. Dengan demikian, permainan anak tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki persamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

### C. Permainan Anak Tradisional Jawa

Istilah permainan dari kata dasar main. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia kata *main* adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi *main* adalah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata bedna jadian untuk member sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan akan menimbulkan rasa senang pada si pelaku.

Menurut Mulyadi (2004: 30) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain:

“(1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial”.

Alam (2000: 24) menyatakan bahwa, kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak dan melalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilaksanakan orang dewasa. Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas, karena dengan bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru.

Bermain adalah suatu aktifitas melakukan permainan dengan tujuan menyenangkan diri. Selain itu, bermain merupakan jenis aktifitas yang dapat menciptakan suatu kreatifitas tersendiri. Dengan bermain, seseorang akan mengeksplorasi dan mengekspresikan kreatifitasnya. Bermain dapat

mngembangkan pola berfikir, kecerdasan, ketangkasan, dan ketrampilan. Perkembangan pola berfikir, kecerdasan, ketrampilan, dan katangkasan tersebut di dapatkan dengan bermain misalnya, dari wujud permainan-permainan anak tradisional.

Tradisional berasal dari kata *tradisi*. Arti *tradisi* adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat. *Adat* adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Sedangkan, tradisional mempunyai arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun (Iswinarti: 2005). Jadi dapat dikatakan bahwa, permainan anak tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.

Menurut Alam (2000: 24) menyatakan bahwa, permainan anak tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berkreasi, berfantasi, berekreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kecerdasan, kesopanan serta ketangkasan.

Nilai-nilai tersebut mendorong orang tua untuk lebih peka terhadap kebutuhan anak terutama bermain, sehingga anak dapat belajar berkreasi, hidup bermasyarakat serta mengembangkan keterampilannya. Suseno (1993: 11) menambahkan bahwa, permainan anak tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Permainan anak tradisional merupakan permainan

yang mengandung kearifan, oleh karena itu jangan terlalu membatasi anak untuk bermain bersama kawan-kawannya.

Pendapat-pendapat di atas menyebutkan bahwa permainan anak tradisional merupakan hasil dan kekayaan budaya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, permainan anak tradisional merupakan budaya yang mempunyai nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Permainan anak tradisional mempunyai banyak nilai positif antara lain, mewujudkan kreasi, ketrampilan, dan ketangkasan seorang anak. Seorang anak dapat berkreasi berdasar perkembangan pola pikir yang berjalan terus menerus dari hasil pengalaman. Kreatifitas yang terbentuk dari permainan anak tradisional misalnya, permainan *layangan*. Permainan anak tradisional tersebut membutuhkan kekefifitasan dan ketrampilan. Pola berfikir seorang anak akan terus berkembang yang nantinya akan terlihat pada hasil karyanya yang semakin terlihat.

Melalui bermain anak-anak mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya, bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, rangsangan kreativitas, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian. Nilai semangat juga nampak ketika anak-anak bermain. Permainan semisal *benthik*, *egrang*, dan *dingklik oglak aglik* merupakan wujud sikap semangat seorang anak. Selain nilai semangat, dalam permainan di atas juga terkandung nilai-nilai positif lainnya anatara lain, kesabaran, kegigihan, kekompakan, dan saling menghormati.

#### **D. Tata Cara Permainan Anak Tradisioanal Jawa**

Permainan anak tradisional adalah permainan yang dimainkan dengan cara yang berbeda-beda, dengan kata lain permainan anak tradisional terikat pada suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan turun-temurun dari nenek moyang. Cara bermain antara *dolanan* yang satu dengan *dolanan* yang lainnya mempunyai tatacara yang berbeda, namun terkadang terdapat kesamaan dalam permainannya (Rumani, 1991: 1). Perbedaan dalam permainan terlihat pada cara bermain setiap permainan, misalnya permainan *kucing-kucingan* dengan *jamuran* serta permainan lainnya. Permainan yang hampir mirip dalam permainannya yaitu permainan *bas-basan* dengan *macanan* yaitu sama-sama dimainkan dengan cara memakan lawannya (mencaplok).

Perbedaan permainan *bas-basan* dengan *macanan* terletak pada jumlah gacuknya. Permainan *bas-basan* berjumlah 32 *uwong* masing pemain memegang 16 *uwong*, sedangkan *macanan* menggunakan 21 *uwong* dan 1 *macan*. Jadi, permainan mempunyai perbedaan serta kesamaannya, namun hampir semua permainan cara pengundiannya sama yaitu dengan *hom-pim-pah* dan *pingsut*.

Dari pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa permainan anak tradisional jawa bukan semata-mata hanya ajang untuk beraktifitas fisik maupun non fisik, akan tetapi permainan anak tradisional merupakan permainan yang mempunyai aturan-aturan. Aturan-aturan tersebut disampaikan secara turun temurun dan mengalami perkembangan secara perlahan-lahan. Setiap bentuk permainan, mempunyai perbedaan-perbedaan dan terkandung terdapat kesamaan, misalnya peraturan-peraturan permainan dari awal permainan sampai permainan tersebut selesai dimainkan. Contoh peraturan permainan misalnya, pada awal permainan



pemain mengawali permainan dengan mengundi siapa yang *dadi* (jadi). Kemudian dilanjutkan ke inti permainan.

Permainan anak tradisional dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan dari umur 6-15 tahun. Mereka bermain secara perorangan, berpasangan, ataupun berkelompok tergantung pada jenis permainannya. Anak-anak jaman sekarang jarang melakukan permainan anak tradisional yang bersifat sosial, dinamis, dan menggunakan peralatan sederhana. Selain itu, anak-anak jaman sekarang banyak yang tidak tahu tentang cara bermain atau tata cara bermain permainan anak tradisional. Padahal tata cara bermain sebuah permainan adalah kunci awal untuk bermain, sedangkan tata cara permainan yang satu dengan yang lainnya tidaklah sama, akan tetapi terkadang untuk mengundi siapa yang menang dan yang kalah terdapat kesamaan yang tidak jauh berbeda.

Rumani (1991: 1-2) menyatakan bahwa, cara mengawali atau memulai permainan dengan cara sebagai berikut:

1. *Pingsut* (mengundi) atau dalam istilah asingnya *toast*, cara ini digunakan dalam menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. *Pingsut* sering disebut atau diucapkan *sut* pada saat bermain, *sut* dilakukan dengan menggunakan jari tangan yaitu ibu jari, jari kelingking, dan jari telunjuk. Dalam hal ini, jari tengah dan jari manis tidak boleh digunakan. Cara *pingsut* (mengundi) ini dilakukan dengan cara menjulurkan sebuah jari tangan. Jari yang dijulurkan terserah pemain, apakah ibu jari, telunjuk, ataupun kelingking. Untuk memulai *pingsut*, biasanya digunakan aba-aba yaitu *ji-ro-lu* (satu, dua, tiga). Rumani (1991: 1) menambahkan tentang peraturan kalah menang yaitu:

(1) jika ibu jari dengan ibu jari, seri maka harus diulang, (2) jika ibu jari dengan telunjuk, menang ibu jari, (3) jika ibu jari dengan kelingking, menang jari kelingking, (4) jika jari telunjuk dengan telunjuk, sama, harus diulang, (5) jika jari telunjuk dengan jari kelingking, menang telunjuk, (6) jika jari kelingking dengan kelingking, sama, maka harus diulang.

Dari pendapat Rumani tentang cara menentukan menang dan kalah di atas, dapat dijelaskan bahwa, pemain harus mengulang *sut* apabila jari-jari yang digunakan untuk menentukan siapa pemenangnya adalah jari yang sama. Sebagai contoh misalnya, jari telunjuk lawan jari telunjuk, ibu jari lawan ibu jari, dan jari kelingking bertemu jari kelingking. Apabila hal itu terjadi, pemain harus mengulangi *sut*, karena hal tersebut dianggap *seri* "sama" atau belum ada pemenang dan siapa yang kalah.

2. *Hom-pim-pah*, *hom-pim-pah* hampir sama dengan *sut* yang sama-sama digunakan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Perbedaan antara *hom-pim-pah* terletak pada jumlah pelakunya dan cara memainkannya. *Sut* dilakukan oleh dua orang saja serta alat yang digunakan adalah jari tangan, sedangkan *hom-pim-pah* digunakan untuk mengundi pemain yang jumlahnya lebih dari dua orang serta dengan menggunakan telapak tangan (Rumani, 1991:1). Cara mengundi dengan *hom-pim-pah* dilakukan dengan cara menjulurkan telapak tangannya dengan cara saling berhadapan (membuat lingkaran kecil) dan dalam keadaan tangan *mlumah* (terlentang) atau *mengkurep* (tengkurap). Misalnya, pemain berjumlah 3 anak.

Ketiga anak tersebut harus memulai dengan *Hom-pim-pah*, *a-lai-hom gambreng*. Ketika kalimat sampai pada kata "gambreng", semua pemain harus menjulurkan telapak tangannya menelentang atau tengkurap dengan serentak. Jika

salah satu dari ketiga anak tersebut tangannya tengkurap dan yang lainnya menelentangkan telapak tangannya, maka anak yang menengkurapkan tangannya tersebut adalah pemenangnya dan kedua anak yang menelentangkan tangannya meneruskan dengan *sut*. Namun, jika ketiga anak tersebut menelentangkan tangannya semua maka harus mengulang permainannya.

3. *Gacu*, *gacu* adalah suatu benda yang digunakan sebagai alat untuk memukul, melempar, atau merobohkan benda-benda permainan (Rumani, 1991:2). *Gacu* biasanya dipilih yang paling menonjol (baik beratnya, halusny, bentuknya, warnanya). *Gacu* selalu dirawat ataupun disimpan karena *gacu* dianggap sebagai barang berharga yang menemani saat bermain, namun di dalam sebuah permainan anak-anak sering menyebutkan dengan *gacuk*.

Paraturan-peraturan di atas merupakan aturan yang selalu digunakan oleh anak-anak ketika permainan akan dimulai. Tatacara bermain tersebut merupakan suatu syarat yang harus dilakukan. Tatacara bermain setiap permainan berbeda-beda sesuai jenisnya, sehingga tatacara selengkapny akan dibahas pada hasil penelitian. Tatacara permainan anak tradisional jawa mempunyai fungsi tersendiri, manfaat maupun fungsi permainan anak tradisional jawa bermanfaat bagi perkembangan mental anak serta mengajarkan hal-hal positif bagi anak.

#### **E. Fungsi dan Manfaat Permainan anak tradisional**

Permainan anak tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan, walaupun pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Tedjasaputra (Iswinarti, 2005 :7) bermain mempunyai fungsi dalam aspek fisik, perkembangan

sosial, emosi dan kepribadian, ketajaman penginderaan, dan mengasah ketrampilan. Selanjutnya dikatakan bahwa guru dan orang tua dapat menggunakan media bermain dalam memberikan pendidikan kepada anak.

Seperti bentuk permainan yang lain, permainan anak tradisional juga mempunyai fungsi psikologis yang penting bagi perkembangan anak. Pada semua usia, permainan atau bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan perasaan positif bagi anak (Hurlock: 1993:17). Permainan berfungsi untuk menyalurkan perasaan gembira serta kesenangan bagi anak. Jika anak terlihat stress ajaklah bermain, maka anak tersebut akan terhibur, dengan begitu akan terlihat manfaat permainan anak tradisional bagi anak-anak yaitu bermanfaat untuk menghibur serta memberikan kesenangan bagi anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, permainan anak tradisional merupakan jenis aktifitas yang dapat menunjang perkembangan fisik seorang anak, perkembangan mental, ketrampilan, dan psikologis. Perkembangan fisik seorang anak dapat dilihat misalnya pada permainan *angklek*, *dingklik oglak-aglik*, dan *egrang*. Permainan tersebut sebagian besar menggunakan kekuatan fisik dan tenaga, sehingga secara perlahan dan terus-menerus fisik seorang anak akan berkembang.

Perkembangan mental, ketrampilan, dan psikologis juga terkandung di dalam jenis-jenis permainan lainnya, selain itu dari permainan anak tradisional seorang anak akan mendapatkan kesenangan dan perasaan-parasaan positif. Hal itu timbul karena permainan adalah suatu aktifitas yang dapat berfungsi *merefresh* otak seorang anak.

Permainan anak tradisional juga mempunyai manfaat-manfaat. Manfaat permainan anak tradisional antara lain untuk mengoptimalkan perkembangan fisik dan mental anak, memenuhi kebutuhan emosi anak. Bermain juga berfungsi untuk mengembangkan aspek perkembangan anak antara lain mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa serta aspek sosial (Suyanto:2005, 21). Permainan anak tradisional bermanfaat untuk mengembangkan kreatifitas, menambah kemampuan bahasa anak, membantu proses sosialisasi anak. Anak-anak yang sering bermain bersama temannya akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga anak tidak menutup diri dari kawan dan masyarakat.

Pada dasarnya, dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa fungsi dan manfaat dari permainan anak tradisional hampir sama. Kesamaan tersebut dapat dilihat dari para ahli di atas yang menyebutkan bahwa permainan anak tradisional mempunyai manfaat dan fungsi yang hampir sama yaitu, mengoptimalkan perkembangan fisik, perkembangan mental seorang anak, dan ketrampilan.

Manfaat serta fungsi permainan anak tradisional dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya pada saat berada ditengah-tengah masyarakat yang lain. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan anak, karena tujuannya sebagai media penghibur.

Permainan anak tradisional mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di masa mendatang. Permainan anak tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Dharmamulya, 2005:19). Permainan anak tradisional juga dikenal sebagai

permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian, bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan anak tradisional.

Permainan anak tradisional akan terus hidup dalam masyarakat apabila masih mempunyai fungsi bagi pendukungnya. Fungsi tersebut adalah suatu kegunaan dari suatu hal atau benda sebagai pelengkap alat kehidupan. Fungsi merupakan suatu kegunaan hal tertentu untuk memenuhi suatu kebutuhan baik itu kebutuhan jasmani ataupun kebutuhan rohani. Kebutuhan jasmani akan terwujud dengan memainkan permainan anak tradisional Jawa, dengan bermain (*dolanan*) dapat membuat sehat karena *dolanan* atau permainan anak tradisional membutuhkan fisik atau tenaga pada permainan yang menguji ketangkasan. Sedangkan, kebutuhan rohani terdapat pada nilai-nilai pendidikan yang terdapat pada setiap permainan anak tradisional. Salah satu nilai pendidikan yang menonjol pada permainan anak tradisional adalah nilai pendidikan moral.

#### **F. Nilai Pendidikan Moral dalam Permainan Anak Tradisional**

Driyakara (Isnanto, 2007:7) istilah pendidikan berasal dari kata *paedagogi*, dalam bahasa Yunani *pae* artinya anak dan *ego* artinya aku membimbing. Secara harafiah pendidikan berarti aku membimbing anak, sedang tugas pembimbing adalah membimbing anak agar menjadi dewasa. Pendidikan adalah suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan atau pengajaran dan latihan untuk membantu peserta didik mengalami proses pematangan diri ke arah

tercapainya pribadi yang dewasa, susila dan dinamis, sedangkan kata *moral* sama dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yaitu suatu kebiasaan adat istiadat.

Secara etimologis, etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima oleh umum tentang sikap dan perbuatan. Pada hakekatnya moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedangkan etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi (Hendrowibowo, 2007: 84). Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Wejangan maupun patokan-patokan akan menjadikan anak berpikir kreatif terhadap hal-hal yang ada disekelilingnya, sehingga diharapkan kelak anak-anak menjadi manusia dewasa yang kreatif.

Pengertian etika adalah suatu pemikiran kritis tentang ajaran dan pandangan moral (Kaelan, 2001: 180). Moral adalah ajaran yang patut diajarkan kepada anak-anak di usia dini, melalui permainan anak tradisional patokan-patokan atau wejangan-wejangan dari orang tua dapat diberikan dan diajarkan kepada anak-anaknya. Secara tidak langsung anak akan belajar atau mendapat ajaran-ajaran moral dengan bermain bersama teman-temannya, namun jika orang tua melarang bergaul dengan teman-teman sebaya atau melarang bermain maka sikap individual akan tertanam pada anak sehingga anak akan menutup diri dari masyarakat sekitar.

Dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa moral adalah suatu adat istiadat masyarakat yang mengandung kumpulan peraturan-peraturan. Aturan tersebut

sebagian besar berisi tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Moral dapat disalurkan dengan adanya proses pendidikan, karena pendidikan berupa bimbingan-bimbingan dan merupakan usaha untuk membantu seseorang mengalami proses pematangan diri ke arah tercapainya pribadi dewasa yang baik.

Ajaran moral atau pendidikan moral akan didapatkan oleh anak dengan bermain bersama teman-teman sebayanya, misalnya nilai atau pendidikan moral kejujuran ataupun bersosialisasi. Bermain permainan anak tradisional Jawa mengajarkan kepada anak untuk saling berinteraksi, bersosialisasi dengan teman sebayanya, sehingga secara tidak langsung seorang anak akan mendapatkan pelajaran-pelajaran yang berharga walaupun hanya dengan bermain permainan anak tradisional Jawa.

Sunaryadi dan Cholisn (1989: 32-33) menyatakan bahwa, pendidikan moral merupakan suatu usaha untuk merubah struktur kognitif dalam diri anak, sehingga anak berkembang penalaran moralnya dan akhirnya dapat berpikir memadai daripada sebelumnya tentang apa yang dikatakan baik dan yang buruk. Seorang anak akan berpikir dua kali jika akan bertindak hal-hal yang buruk ataupun hal-hal yang merugikan orang lain.

Permainan anak tradisional, seorang anak mendapatkan nilai atau ajaran moral yang mengubah cara berpikir yang lebih dewasa. Dewasa dalam hal bertindak yang positif dan berpikir ulang sebelum melakukan hal-hal yang tidak baik, sedangkan menurut Herucahyono (1995:210) menyatakan bahwa pendidikan moral merupakan suatu upaya mentransmisikan nilai-nilai moral dan spiritual



yang diperlukan peserta didik dalam mengarungi kehidupan yang semakin kompleks.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan moral merupakan suatu bimbingan bagi seorang anak agar menjadi dewasa. Pendidikan moral berperan merubah pola berfikir anak-anak, sehingga penalaran seorang anak akan terus meningkat. Dengan nilai pendidikan moral, seorang anak nantinya akan siap mental dan psikologis untuk mengarungi kehidupan sekarang yang semakin kompleks.

Pendidikan moral berperan penting dalam membentuk kepribadian anak-anak, oleh karena itu pendidikan moral harus ditanamkan kepada anak-anak di berbagai lingkungan, karena lingkungan sangat berpengaruh dalam pembentukan nilai tersebut. Lingkungan meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga adalah lingkungan yang sangat mempengaruhi karena, ajaran seorang orang tua akan cepat diterima oleh seorang anak. Jadi lingkungan keluarga adalah lingkungan pembentuk sifat seorang anak.

Keluarga adalah pembentuk sifat dan kepribadian seorang anak, lingkungan masyarakatpun berpengaruh penting dalam membentuk kepribadian serta pola pikir anak, sehingga anak akan mudah bersosialisasi dengan baik. Cara bersosialisasi seorang anak berawal dari hal yang paling kecil yaitu bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya saat bermain bersama. Di lingkungan masyarakat banyak permainan anak tradisional khususnya di Jawa yang mengajak anak untuk saling bercanda, berbicara, saling menyapa, dan berinteraksi serta membentuk suatu aturan atau larangan-larangan yang mengajarkan kebaikan bagi anak, dengan demikian anak tidak akan minder atau menutup diri dari lingkungan masyarakat.

De Vos (1987:7) menyatakan bahwa, dalam moral terkandung nilai kesusilaan yang merupakan aturan, kaidah atau hukum yang membentuk suatu larangan. Penegasan De Vos, moral yang berhubungan dengan kesusilaan, kaidah atau hukum lebih spesifik pada tatanan norma yang dibuat dan diciptakan manusia sebagai norma dalam pergaulan masyarakat. Kesiapan orang tua dalam menyiapkan anaknya untuk bermasyarakat dapat diciptakan melalui ajaran moral yang diberikan di keluarga, selain itu dalam mengajarkan ajaran moral dapat disalurkan dengan mengajaknya bermain bersama-sama dengan teman di lingkungan masyarakat.

Manusia berinteraksi di masyarakat dalam pergaulannya, begitu juga seorang anak. Akibat interaksi tersebut menimbulkan perilaku baik dan buruk, karena perilaku baik dan buruk di masyarakat, manusia perlu diberi ajaran moral dan untuk memberikan ajaran moral pada manusia hendaknya dimulai sejak anak-anak. Orang tua mendidik dengan rasa kasih sayang, maka rasa kasih sayang orang tua akan mewarnai perilaku kehidupan anak dalam masyarakat.

Wujud dari rasa kasih sayang anak dapat tercermin pada perhatiannya terhadap alam sekitar, dan mampu hidup rukun, dan saling membantu terhadap teman, keluarga, dan sesama (Djahiri, 1984:109). Kasih sayang anak yang tercermin pada perhatiannya terhadap alam sekitar ditunjukkan dengan memanfaatkan apapun yang ada untuk membuat suatu kreatifitas dalam bermain. Kreatifitas yang memanfaatkan kondidi lingkungan sekitar terlihat pada permainan anak tradisional jawa yang masih lestari di desa Bejiharjo. Permainan anak tradisional jawa yang terdapat di desa Bejiharjo mengajarkan kepada anak

untuk kreatif, hidup sederhana, tidak boros dan menghargai serta jujur kepada sesama.

Dari deskripsi ajaran moral tersebut di atas ditemukan dan diklasifikasikan ajaran moral untuk anak yaitu kasih sayang, tanggung jawab, hormat menghormati, tolong menolong, kesabaran, kegigihan, kejujuran, hidup rukun, hidup[ sederhana, kepercayaan orang tua pada perilaku anak, penyesalan, sopan, belas kasihan, sederhana, kerajinan, keadilan, berdo'a, percaya diri, mengakui apa adanya, tidak menipu, berbuat menerima akibatnya, musyawarah, suka berterima kasih.

Ajaran moral terjadi akibat interaksi manusia dengan manusia dengan Tuhan. Keterkaitan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan dirinya sendiri yang menjadikan manusia untuk berperilaku tidak semaunya sendiri, manusia harus memperhatikan pada kaidah yang ada (De VOs, 1987:73).

Dari pengertian tersebut, ajaran moral dapat diklasifikasikan pada perilaku:

- 1) Hubungan manusia dengan pribadinya
- 2) Hubungan manusia dengan keluarga
- 3) Hubungan manusia dengan masyarakat
- 4) Hubungan manusia Tuhan

Pemilahan tersebut bertujuan untuk memfokuskan wujud ajaran moral sehingga memudahkan pengakajiannya. Perilaku hubungan manusia dengan pribadinya diklasifikasikan pada semua wujud ajaran moral yang berhubungan dengan individu sebagai pribadi sifat individu sebagai pribadi dan makhluk individu yang menunjukkan pengklasifikasian tersebut. Hubungan manusia

dengan Tuhan juga akan menjadi tolak ukur pengklasifikasi ajaran moral dalam penelitian ini. Hubungan manusia dengan Tuhan dapat dilihat dari perilaku sebagai makhluk ciptaan Tuhan

### **G. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang telah dilakukan tidak lepas dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan, pada penelitian ini mengkaji tentang Permainan Anak Tradisional di Desa Bejiharjo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Oleh karena itu, dibawah ini terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan :

#### **1. Dolanan Tradisional Sebagai Sarana Peningkatan *Emotional Quotient***

Penelitian yang dilakukan sebagai wujud dari Penelitian Kerja Mahasiswa di susun oleh Suryati,dkk sewaktu masih menempuh kuliah di jurusan Pendidikan Bahasa Daerah angkatan 2005. Modul ini menjabarkan tentang fungsi dolanan tradisional sebagai sarana peningkatan *EQ* anak. *Emotional Quotient* adalah kemampuan memahami, mengendalikan, mengarahkan emosi diri sendiri serta orang lain. Dolanan tradisional saling berkaitan dengan *emotional quotient*, karena dolanan tradisional memuat nilai-nilai pendidikan khususnya pengendalian emosi anak, sehingga dengan adanya pengendalian emosi tersebut dapat meningkatkan kecerdasan anak.

Modul ini dibuat sebagai hasil dari penelitian kerja mahasiswa untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dolanan anak pada pengendalian emosi anak serta keterampilan dalam membina hubungan dengan orang lain, sedangkan penelitian yang telah dilakukan bertujuan untuk menjabarkan klasifikasi

permainan, cara bermain dan nilai-nilai moral yang terkandung pada permainan-permainan yang terdapat di daerah Bejiharjo.

## 2. Permainan anak tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Ketrampilan Anak Usia Dini.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Hayati, jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, 2008 dengan judul *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Ketrampilan Anak Usia Dini*. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hayati mengkaji tentang perkembangan anak khususnya ketrampilan social. Penelitian ini juga membahas permainan ini tradisional yang jika melibatkan gerak tubuh dan lagu yang berpotensi mengembangkan keterampilan social anak serta mengembangkan kecerdasan social emosional anak pada usia selanjutnya. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan oleh Nur Hayati mempunyai kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan terutama pada pengkajian permainan anak tradisional, akan tetapi penelitian yang telah dilakukan pada *Permainan Anak Tradisional Jawa* di desa Bejiharjo Kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul lebih terfokus pada cara bermain serta nilai-nilai moral yang terkandung pada permainan anak tradisional Jawa.

### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan pada permainan anak tradisional ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor melalui Moleong (2001:3). Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jadi, penelitian kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang deskriptif.

Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai jenis-jenis permainan tradisional yang terdapat di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Selain itu, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif diharapkan dapat mengetahui cara bermain pada setiap permainan anak tradisional serta nilai-nilai moral yang terdapat pada permainan tersebut.

#### **B. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian pada dasarnya merupakan alat untuk mendapatkan data. Instrumen penelitian dalam hal ini adalah peneliti sendiri. Peneliti harus menguasai teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan bekal dalam memasuki lapangan. Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Jadi dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci.

Data penelitian diperoleh dari hasil wawancara maupun dari hasil pengamatan peneliti pada saat berlangsungnya permainan. Hasil wawancara dari informan-informan yang diwawancarai oleh peneliti digubah dalam bentuk catatan yang dapat dipakai untuk mengetahui tata cara permainan atau cara bermain suatu permainan dan nilai-nilai moral yang terdapat pada permainan anak tradisional yang terdapat di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul.

Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah *digital camera* dan catatan lapangan serta buku catatan. *Digital camera* digunakan untuk merekam jalannya permainan anak tradisional, mengambil foto permainan anak tradisional, dan digunakan untuk wawancara.

### **C. Sumber Data Penelitian**

Sumber data utama dalam penelitian ini berasal dari *human sources* dan *non human sources*. Spardley (dalam Endraswara, 2003: 207) menyatakan bahwa, *human sources* adalah data manusia yang berupa kata dan tindakan, sedangkan data *non human sources* adalah data dari luar manusia yang berupa foto, catatan harian, serta hasil rekaman. Kedua sumber data tersebut digunakan untuk memperoleh data yang akurat tentang permainan anak tradisional.

Sumber *human sources* dalam penelitian ini adalah informan, yaitu orang-orang yang memiliki pengetahuan tentang *Permainan Anak Tradisional Jawa* di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Orang-orang yang memiliki pengetahuan tentang *Permainan Anak Tradisional Jawa* yang terdapat di desa Bejiharjo adalah sesepuh, pinisepuh dan warga desa Bejiharjo. Selain itu, sumber data lain berasal dari sumber data *non human sources* yang

berasal dari foto-foto *Permainan Anak Tradisional Jawa*, video permainan anak tradisional Jawa, foto peralatan permainan, dan hasil wawancara.

#### **D. Penentuan Informan**

Informan adalah orang yang mempunyai pengetahuan yang lengkap mengenai *Permainan Anak Tradisional Jawa* di desa Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul. Informan juga berkenan untuk diwawancara dan diketahui informasinya serta mau diajak bekerja sama dalam penelitian. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *snowballing*. Teknik ini menurut Endraswara (2003: 239) menyatakan bahwa, berdasarkan informasi dari informan sebelumnya untuk mendapatkan informan berikutnya sampai mendapatkan data jenuh (data yang stabil). Jadi, dengan teknik *snowballing* peneliti harus menunjuk informan kunci untuk mendapatkan informan selanjutnya yang mengetahui informasi tentang *Permainan Anak Tradisional Jawa*.

Informan tersebut merupakan orang-orang yang mempunyai peranan penting dan mempunyai pengetahuan tentang *Permainan Anak Tradisional Jawa*. Seseputh desa dipilih sebagai informan kunci karena seseputh desa merupakan seseorang yang paling tahu informasi tentang permainan dan sebagai penentu informan selanjutnya. Untuk informan selanjutnya, peneliti bertanya kepada informan kunci siapa saja yang pantas dan mengetahui tentang perkembangan dan pelaksanaan proses permainan anak yang masih dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul.



## **E. Setting penelitian**

Endraswara (2006: 204), pemilihan *setting* paling tidak menggunakan dua kriteria, yaitu: (1) menguntungkan atau tidak tempat yang dipilih untuk pengambilan data yang lengkap, (2) apakah orang-orang yang ada ditempat itu benar-benar siap dan respek dijadikan subyek penelitian. *Setting* penelitian terdiri dari tempat, pelaku, dan kegiatan.

*Setting* yang berkaitan dengan tempat, yaitu lokasi berlangsungnya permainan anak tradisional Jawa. *Setting* tempat ini adalah desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. *Setting* yang terkait dengan pelaku yaitu anak-anak yang aktif bermain permainan tradisional di desa Bejiharjo. *Setting* yang terkait dengan kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses jalannya setiap permainan anak tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian. Hal ini karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

### **1. Pengamatan Tidak Berperanserta**

Endraswara (2006: 208), observasi adalah suatu penyelidikan secara sistematis menggunakan indera manusia. Pengamatan dilakukan pada saat terjadi aktivitas budaya dan wawancara secara mendalam (*indepth interview*).

Pengamatan dapat digolongkan menjadi pengamatan berperan serta dan pengamatan tidak berperan serta.

Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti menggunakan metode pengamatan tidak berperanserta untuk mendapatkan data penelitian. Jadi, pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti hanya menyimak dan mengamati (penenliti hanya mengamati) anak-anak yang sedang bermain sehingga peneliti dapat mengetahui jalannya permainan anak tradisional jawa yang dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo.

## **2. Wawancara Secara Mendalam**

Wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh data mengenai jenis-jenis permainan anak tradisional yang masih populer dan waktu bermain anak-anak dikalangan masyarakat desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Selain itu, teknik wawancara mendalam juga bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai moral permainan anak tradisional. Penggunaan wawancara mendalam ditujukan agar jawaban yang diberikan responden sesuai dengan yang diharapkan.

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan cara tidak berstruktur. Endraswara (2006: 214), wawancara tidak berstruktur sejalan dengan wawancara secara mendalam. Wawancara dilakukan dengan santai, informal, masing-masing pihak seakan-akan tidak ada beban psikologis, dan adanya keterbukaan antara peneliti dan yang diteliti.

Wawancara mendalam biasanya lebih luwes, susunan pertanyaan dibuat enak, tidak ada tekanan, dan tidak saling mengejar target. Suasana berjalan dalam suasana akrab dan penuh persahabatan. Jenis wawancara ini lebih humanistik dan

fleksibel dan masing-masing tidak akan saling menyalahkan satu sama lain. Dengan begitu, diharapkan data yang diperoleh adalah data yang nyata dan sesuai dengan harapan peneliti.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moloeng, 2007:280). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa analisis data bermaksud untuk mengorganisasikan data yang terkumpul dari proses penelitian yaitu catatan lapangan, hasil wawancara, dan foto.

Peneliti mengumpulkan data dari lapangan kemudian mencatatnya dalam catatan lapangan observasi dan catatan lapangan wawancara. Data yang terkumpul kemudian diproses secara berulang dan berkelanjutan. Data kemudian dikategorikan dengan cara mencari persamaan dan perbedaan data, sehingga menemukan tema. Hasil analisis tersebut kemudian dibaca, dipelajari, ditafsirkan, dan ditelaah sehingga memperoleh hasil penelitian. Analisis dilakukan peneliti selama dan sesudah pengumpulan data selesai.

#### **H. Teknik Keabsahan Data**

Triangulasi adalah salah satu cara mengecek keabsahan data. Triangulasi digunakan untuk mengecek kebenaran dan penafsiran data yang diperoleh melalui observasi, pencatatan, rekaman dari hasil wawancara dan rekaman foto, sehingga data ini sifatnya ganda. Pengambilan data dilakukan terhadap lebih dari satu orang sehingga akan menghasilkan berbagai pendapat.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Patton dalam Moleong (2001: 178), triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Mencari data dari banyak sumber informan yaitu orang yang terlibat langsung dengan objek kajian. Kemudian membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari informan untuk mengetahui ketegasan informasinya dengan penggunaan beberapa data. Pengambilan data dilakukan pada sejumlah sumber data yang berbeda-beda, data dianggap valid bila jawaban sumber data yang satu sesuai atau sama dengan jawaban sumber data yang lainnya.

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara serta referensi yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Oleh karena pengambilan data dilakukan dengan cara pengamatan tidak berpartisipasi, sehingga berdasarkan hasil penyimakan tidak semua poin permasalahan ditanyakan kepada informan karena data didapatkan dari hasil penyimakan. Beberapa poin yang tidak ditanyakan pada informan misalnya saja, pada klasifikasi jenis-jenis permainan yaitu jenis permainan berdasarkan jumlah pemain, jenis permainan berdasarkan ada tidaknya lagu pengiring serta beberapa data permainan yang didapatkan pada saat menyimak anak-anak yang sedang bermain.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

Desa Bejiharjo merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan Karangmojo. Desa Bejiharjo terletak di sebelah timur kecamatan Wonosari yang jarak dari kabupaten Gunungkidul sekitar 3 km. Bejiharjo berbatasan dengan 4 wilayah yaitu :

- a. Sebelah utara : Kecamatan Nglipar
- b. Sebelah selatan : Desa Wiladeg dan Desa Bendungan
- c. Sebelah barat : Kecamatan Wonosari
- d. Sebelah timur : Desa Wiladeg dan Desa Ngawis

Luas wilayah desa Bejiharjo kurang lebih 1.825.4825 Ha. Jumlah penduduk desa Bejiharjo berdasarkan data monografi ada 7.094 berjenis kelamin laki-laki dan 7.175 berjenis kelamin perempuan, sehingga jumlah penduduk di desa Bejiharjo terdapat 14.269 orang. Sebagian besar penduduk di desa Bejiharjo bermata pencaharian sebagai petani dan sebagian kecil bekerja di perikanan.

Petani menjadi mata pencaharian utama karena, tersedianya luas tanah yang digunakan sebagai lahan pertanian. Luas lahan pertanian 73,4715 Ha. Tanaman yang ditanam penduduk sekitar yaitu, padi pada musim penghujan, palawija seperti jagung, kacang, dan kedelai. Pertanian di desa Bejiharjo merupakan pertanian yang bersifat *tadah udan*, yaitu bercocok tanam apabila *usum rendeng* (musim penghujan). Oleh karena itu, panen padi yang dihasilkan dalam 1 tahun maksimal dua kali panen, terkadang hanya satu kali panen. Pada saat musim

penghujan, petani sebagian besar menanam padi, dilanjutkan kacang tanah, dan kembali ke padi.

Pada saat *usum ketiga* (musim kemarau), petani sebagian besar bercocok tanam di *ngalas* (sawahnya) dengan pepohonan yang bisa dimanfaatkan sebagai makan ternak misalnya, pohon jagung, pohon turi, dan *kalanjana* selain pertanian, desa Bejiharjo juga merupakan desa yang mengembangkan segi perikanan. Perikanan dapat berkembang di desa Bejiharjo dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain adanya 7 sumber mata air yang terus mengalir sepanjang tahun. Tujuh sumber tersebut adalah *Luweng, Umbul Modal, Njebul, Mbeji, Mbayu Mata, Ngglaran, Dan Gedong*, adanya sumber mata air tersebut sangat menunjang untuk usaha perikanan.

Mata pencaharian penduduk yang bertekun pada pertanian dan perikanan tersebut, secara tidak langsung memberi gambaran bahwa lahan bermain bagi anak-anak yang masih luas sehingga menjadi faktor utama yang menyebabkan masih bertahannya permainan anak tradisional di desa tersebut. Faktor lainnya yaitu pola pikir orang tua. Sebagian besar orang tua bermata pencaharian sebagai petani, sehingga secara tidak langsung memberi pola hidup sederhana kepada anak-anaknya. Pola hidup sederhana tersebut mendorong seorang anak tidak berfikir tinggi-tinggi, bahkan harus berfikir ulang apabila menginginkan permainan-permainan modern yang membutuhkan uang misalnya saja, *playstation*, mobil-mobilan, boneka, dan game-game *online*. Dengan demikian, anak-anak akan lebih nyaman bermain di sekitar rumah dan sekitar tempat tinggal mereka dengan asyiknya. Mereka bermain *enjoy* dan hanya ingin bersenang senang.

**Tabel 1**  
**Tabel klasifikasi Jenis-jenis Permainan**

No.	Nama Permainan	Jenis kelamin			Jumlah pemain	Waktu bermain		Lagu pengiring		Alat yang digunakan	
		L	P	L & P		sore	Waktu senggang	ada	tidak	ada	tidak
1	<i>Angklek</i>		✓		2-5 anak		✓		✓	✓	
2	<i>Bas-basan</i>	✓			2 anak	✓			✓	✓	
3	<i>Bekelan</i>		✓		2-5 anak	✓			✓	✓	
4	<i>Benthik</i>	✓			2-10 anak	✓			✓	✓	
5	<i>Blarak-blarak sempal</i>			✓	8 anak	✓			✓	✓	
6	<i>Cublak-cublak suweng</i>		✓		3-8 anak		✓	✓		✓	
7	<i>Dhakon</i>		✓		2 anak		✓		✓	✓	
8	<i>Dhelikan</i>			✓	2-10 anak	✓			✓	✓	
9	<i>Dhingklik oglak-aglik</i>			✓	3 anak/kelompok		✓	✓			✓
10	<i>Egrang</i>	✓			Tidak pasti		✓		✓	✓	
11	<i>Engkol</i>	✓			2 anak		✓		✓		✓
12	<i>Gatheng</i>		✓		2-5 anak		✓		✓	✓	

13	<i>Gobag sodor</i>			✓	Berkelompok	✓			✓		✓
14	<i>Jamuran</i>			✓	5-10 anak	✓		✓			✓
15	<i>Layanan</i>	✓			Perorangan	✓		✓		✓	
16	<i>Kucing-kucingan</i>			✓	5 lebih	✓			✓		✓
17	<i>Kubuk</i>		✓		2-5 anak		✓		✓	✓	
18	<i>Macanan</i>			✓	2 anak		✓		✓	✓	
19	<i>Mul-mulan</i>			✓	2 anak		✓		✓	✓	
20	<i>Nekeran/gendiran</i>	✓			2-7 anak	✓			✓	✓	
21	<i>Sar-sur kulonan</i>			✓	5/kelompok	✓		✓			✓



**Tabel 2. Nilai-Nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia Dengan Tuhan**

No	Nilai Pendidikan Moral	Nama Permainan Tradisional
1	Tolong menolong	<i>a. Kucing-kucingan</i> <i>b. Gobak sodor</i> <i>c. Dhingklik oglak aglik</i> <i>d. Blarak-blarak sempal</i>
2	Kerukunan	<i>a. Dhingklik oglak aglik</i> <i>b. Cublak-cublak suweng</i> <i>c. Gatheng</i> <i>d. Jamuran</i> <i>e. Gendiran</i>
3	Kejujuran	<i>a. Dhelik-dhelikan</i> <i>b. Sepak sekong</i> <i>c. Cublak-cublak suweng</i> <i>d. Gobak sodor</i>

**Tabel 3. Nilai-Nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia dengan sesama atau masyarakat.**

No	Nilai Pendidikan Moral	Nama Permainan Tradisional
1	Tolong-menolong	<i>e. Kucing-kucingan</i> <i>f. Gobak sodor</i> <i>g. Dhingklik oglak aglik</i> <i>h. Blarak-blarak sempal</i>
2	Saling menghormati	<i>a. Dhingklik oglak aglik</i>
3	Mematuhi perintah atasan	<i>a. Gobak sodor</i>
4	Kerukunan	<i>f. Dhingklik oglak aglik</i> <i>g. Cublak-cublak suweng</i> <i>h. Gatheng</i> <i>i. Jamuran</i> <i>j. Gendiran</i>

**Tabel 4. Nilai-Nilai Moral Berkaitan Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri**

No	Nilai Pendidikan Moral	Nama Permainan Tradisional
1	Bertanggung jawab	<i>a. Dhelik-dhelikan</i> <i>b. Sepak sekong</i>
2	Tidak mudah putus asa	<i>a. Sunda manda</i> <i>b. Bas-basan</i> <i>c. Macanan</i> <i>d. Egrang</i> <i>e. Layangan</i>
3	Kegigihan	<i>a. Sunda manda</i> <i>b. Egrang</i> <i>c. Layangan</i>
4	Mau menerima segala yang	<i>a. Sepak sekong</i>

	telah diperbuat	<i>b. Dhelik-dhelikan</i>
5	Kejujuran	<i>e. Dhelik-dhelikan</i> <i>f. Sepak sekong</i> <i>g. Cublak-cublak suweng</i> <i>h. Gobag Sodor</i>
6	Bersikap hati-hati	<i>a. Sunda manda</i> <i>b. Dhakon</i> <i>c. Macanan</i> <i>d. Dhingklik oglak aglik</i>
7	Kesabaran	<i>a. Egrang</i> <i>b. Bas-basan</i> <i>c. Macanan</i> <i>d. Gendiran</i>
8	Percaya diri	<i>a. Egrang</i> <i>b. Bekelan</i> <i>c. Benthik</i> <i>d. Engkol</i>
9	Kerajinan	<i>a. Layangan</i>

## B. Pembahasan

### a. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional dibagi menjadi beberapa macam yang disesuaikan dengan pemain maupun waktu serta alat yang digunakan pada saat permainan berlangsung. Pelaksanaan permainan yang dilakukan tergantung kondisi maupun peralatan yang ada di lingkungan sekitar, oleh karena itu terdapat klasifikasi permainan yang disesuaikan dengan penggunaan alat, ada tidaknya lagu pengiring dan siapa yang memainkan permainan tersebut.

#### 1. Berdasarkan Jenis Kelamin

Permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak-anak baik yang berjenis kelamin laki-laki maupun berjenis kelamin perempuan, namun masih ada permainan tradisional yang cenderung dimainkan oleh anak laki-laki saja atau anak perempuan saja.

##### 1.1. Permainan Tradisional yang dimainkan oleh anak perempuan

Permainan yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan yaitu *bekelan*, *cublak-cublak suweng*, *dhakon*, *gatheng* dan *pasaran*. Pada permainan ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan yang umurnya sekitar 5-12 tahun, namun terkadang dimainkan oleh anak laki-laki yang umurnya masih kecil kurang lebih yang berumur 4-6 tahun. Hal tersebut dapat dipertegas dengan pernyataan dari informan di bawah, informan 1 menyatakan bahwa

*“seksenesipun, lare-lare ingkang setri katingal sami ingkang dolanan bekelan, gatheng, lan yeye”* (CLW 01)

‘selain itu, anak-anak perempuan terlihat sedang bermain *bekelan*, *gatheng*, *lan yeye*’ (CLW 1)

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh informan 7 yang menyatakan bahwa

*“gek neg sing wedok-wedok sok dhewean mbak, biasane do dolanan nang jero mbale, da dolanan gatheng, gek bekelan, sok mul-mulan mbarang kae”* (CLW 07).

‘dan jika yang anak perempuan biasanya menyendiri mbak, biasanya pada bermain di dalam balai dusun, pada bermain *gatheng*, terus *bekelan*, dan *mul-mulan*’ (CLW 07).

Berdasarkan pendapat informan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *gatheng*, *yeye*, *pasaran* dan *bekelan*, merupakan permainan yang sebagian besar dimainkan oleh anak perempuan, walaupun terkadang ada anak laki-laki yang ikut bermain. Hal tersebut dikarenakan anak laki-laki biasanya mengikuti hal-hal yang dilakukan oleh kakak perempuannya. Pada permainan ini cenderung dimainkan oleh anak perempuan dikarenakan tidak mengeluarkan banyak tenaga dan bersifat sebagai hiburan semata. Dari data yang diperoleh dari informan 1 yang mengatakan bahwa permainan *bekelan*, *gatheng*, dan *yeye* dimainkan oleh anak-anak perempuan memang benar, namun anak-anak di desa Bejiharjo sudah jarang memainkan permainan *yeye* dan *pasaran*.

## 1.2. Permainan Tradisional yang cenderung dimainkan oleh anak laki-laki

Permainan yang dimainkan oleh anak laki-laki yaitu *benthik*, *engkol*, *layangan*, *gendiran*, *egrang*, dan *bas-basan*. Pada permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki karena cenderung menguji ketangkasan dan banyak mengeluarkan tenaga. Kebanyakan permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia 6-12 tahun. Hal tersebut sesuai dengan pendapat informan 1 sebagai berikut.

“...*gatheng saking watu, embek-embekan menika lare-lare jaler, egrang ugi menika dipun tindhakaken lare-lare jaler, macanan, nekeran, benthik, bal-balan, blarak-blarak sempal, lan sanes-sanesipun.*” (CLW 04).

“...*gatheng* dari batu *embek-embekan* tersebut anak laki-laki, *egrang* juga begitu dimainkan olah anak laki-laki, *macanan*, *nekeran*, *benthik*, *bal-balan*, *blarak-blarak sempal*, dan lain-lain.”

Pernyataan tersebut sejalan dengan informan ke 7 sebagai berikut.

“...*gek nganu mbak, neg aku ro kanca-kanca sing lanang da dolanan benthik neng ngarep bale kuwi,gek neg da nggawa gendir kae da gendiran neng kunu kuwi yoan. Neg wis okeh kancane gek dolanan dhelik-dhelikan*”. (CLW 07).

“...terus begitu mbak, apabila saya dan teman laki-laki sering bermain *benthik* di depan balai dusun, apabila pada membawa kelereng juga bermain disitu. Apabila sudah banyak teman yang berkumpul nanti bermain *dhelik-dhelikan*”

Berdasarkan pernyataan iforman di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *gendiran*, *benthik*, *dhelik-dhelikan*, dan *bal-balan* adalah permainan yang sebagian besar dimainkan oleh anak laki-laki.

### 1.3. Permainan yang dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan

Permainan dapat dimainkan oleh anak laki-laki ataupun anak perempuan cenderung bersifat kompetitif. Contoh permainan yang dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan yaitu permainan *blarak-blarak sempal*, *dhelikan*, *dhingklik oglak-aglik*, *gobag sodor*, *jamuran*, *kucing-kucingan*, *tiga jadi*, *macanan*, dan *sar-sur kulonan*.

## 2. Permainan berdasarkan Jumlah pemain

### 2.1. Permainan Mandiri atau Perorangan

Pada permainan mandiri berarti seorang anak bisa bermain sendiri tanpa memerlukan teman-teman lainnya atau lawan mainnya. Jenis permainan ini misalnya, *layangan*. Permainan *layangan* termasuk dalam permainan mandiri,

namun terkadang memerlukan teman untuk memeriahkan permainan, dan kadang untuk membantu *ngulokke* (menerbangkan) *layangan* tersebut.

## 2.2. Permainan satu lawan satu

Pada permainan satu lawan satu hanya memerlukan pemain berjumlah dua orang. Mereka duduk bermain saling berhadapan dengan alat permainan diletakkan di depan atau di tengah mereka. Cara bermainnya dengan saling bergantian. Contoh permainan ini adalah *dhakon*, *bas-basan*, *engkol*, *macanan*, *dan tiga jadi* atau *mul-mulan*.

## 2.3. Permainan satu lawan teman-teman lainnya

Pada permainan satu lawan teman-teman lainnya, memerlukan pemain berjumlah lebih dari dua orang. Dalam permainan ini, seorang anak berusaha menang untuk dirinya sendiri, bukan untuk kepentingan kelompok. Permainan jenis ini memerlukan beberapa pemain dan saling bersaing mengalahkan, sehingga permainan semakin seru. Contoh permainan tersebut antara lain, *angklek*, *bekelan*, *benthik*, *dhelikan*, *gatheng*, *jamuran*, *kucingan*, dan *gendiran*.

## 2.4. Pemainnya satu lawan satu kelompok

Pemainnya adalah seorang anak yang kalah saat diundi dengan *hom-pim-pah* atau *sut* melawan kelompok yang menang. Sistem permainan ini hampir sama dengan permainan satu lawan teman-teman lainnya dan permainan jenis ini memerlukan banyak orang untuk bermain. Hal tersebut dapat dipertegas oleh informan 4 yang menyatakan bahwa

“*Gek liyane apa maneh yo, o iya dolanan sing rame-rame contone dhelik-dhelikan, kucing-kucingan, dhingklik-oglak-aglik, sar-sur kulonan, lan jamuran.*”

‘terus yang lainnya apalagi ya, o iya permainan yang ramai-ramai contohnya *dhelik-dhelikan, kucing-kucingan, dhingklik oglak-aglik, sar-sur kulonan*, dan *jauran*’ (CLW 04).

Pernyataan dari informan 4 di atas sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh informan 7 yang menyatakan bahwa:

“*neg wis okeh kancane mengko gek dolanan dhelik-dhelikan, gek kucing-kucingan. La neg dhelik-dhelikan kudu butuh wong akeh mbak*”

‘apabila sudah banyak teman, nanti selanjutnya bermain *dhelik-dhelikan, kucing-kucingan*. Kalau *dhelik-dhelikan* tersebut harus membutuhkan orang banyak mbak’ (CLW 07).

Dari pernyataan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan yang membutuhkan banyak teman untuk bermain antara lain *dhelik-dhelikan, kucing-kucingan, dhingklik oglak-aglik, sar-sur kulonan, dan jamuran*. Di dalam permainan jenis ini, seorang pemain atau anak yang *dadi* (kalah) akan berusaha menjadi pemenang dan posisinya akan digantikan anak yang lain. Pemain yang kalah akan menempati posisi sebagai pengejar dan mencari, sedangkan pemain yang menang akan menempati posisi yang dikejar bila itu permainan *jamuran* dan *kucing-kucingan*. Misalnya di dalam permainan *benthik*, seorang anak yang *dadi* akan berusaha berjaga, menangkap *janak*, dan melempar *janak*. Sementara itu dalam permainan *angklek, bekelan, cublak-cublak suweng*, pemain yang kalah akan ditugasi menebak atau mencari benda yang dipakai dalam bermain.

## 2.5. Pemainnya kelompok lawan kelompok

Pemain yang jumlahnya 4-12 anak dibagi dalam dua kelompok. Setiap anak dalam kelompoknya akan berusaha membawa kelompoknya untuk menang. Sebelum permainan dimulai mereka mengundi dengan *sut* atau *hom-pim-pah*

untuk menentukan dengan kelompok mana mereka bergabung. Contoh permainannya adalah *gobag sodor, dthingklik oglak-aglik, dan sar-sur kulonan*.

### 3. Permainan berdasarkan waktu bermain

Pada waktu melakukan permainan, anak-anak memerlukan waktu yang tepat untuk bermain. Oleh karena itu, permainan tradisional juga memiliki waktu-waktu yang tepat untuk bermain. Sebagian besar anak-anak memainkannya pada waktu pagi hari, siang hari, sore, dan diwaktu senggang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat informan 1 sebagai berikut.

*“Nggih sasetu taksih mbak, taksih kathah dolanan ingkang dipun tindakaken kaliyan lare-lare. Dolanan menika dipuntindakaken wonten ing mawarni-warni wekdal, kadang kala esuk, kadang kala, awan, lan rikala saben sore menika kathah mbak” (CLW 1).*

“Ya benar memang masih mbak, masih banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak. Permainan tersebut dimainkan pada waktu kapanpun, misalnya pada pagi hari, terkadang siang hari, dan terkadang setiap sore tersebut banyak dijumpai mbak.”

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat dari informan 5 yang menyatakan bahwa,

*“dolanan lare wonten mriki menika saged dingge dolanan ing wayah menapa kemawon kok, yen esuk ya ana paling wonten sekolahan, lajeng yen sore wis cetho mbak”*

‘permainan anak di daerah ini dapat dimainkan kapan saja. Apabila di pagi hari biasanya bermain di sekolahan, dan apabila sore hari sudah sangat jelas ta mbak’ (CLW 05).

Dari pendapat informan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dimainkan kapan saja, entah itu pagi ataupun sore hari, akan tetapi jenis permainan yang dimainkan tersebut juga berbeda-beda antara di waktu pagi dan sore hari. Permainan yang dimainkan pada pagi-siang hari kira-kira



pukul 09.00-12.00 WIB, permainan yang dimainkan pada waktu sore atau malam hari kira-kira 14.00-18.00 WIB.

### 3.1. Permainan tradisional yang dimainkan pada pagi hari.

Permainan tradisional yang dimainkan pada siang hari kira-kira sekitar jam 09.00-12.00 WIB. Permainan-permainan di bawah ini, cenderung dimainkan pada siang hari pada waktu istirahat atau jeda sekolah. Hal tersebut dapat diperjelas oleh pernyataan dari informan 3 sebagai berikut.

*“menawi wonten ing sekolahan, lare-lare sami dolanan nalika jam istirahat. Jam istirahat menika watawis jam 08.45 WIB ngantos dumugi 09.00 WIB lan jam istirahat kedua nalika jam 11.45 WIB ngantos dumugi 12.00 WIB. Bisane sami dolanan egrang ing halaman sekolah, kucing-kucingan pas olah raga, lajeng gobak sodor kadang kala”* (CLW 03).

“apabila saat di sekolahan, anak-anak sering bermain pada jam istirahat. Jam istirahat tersebut jam 08.45 WIB sampai dengan 09.00 WIB, dan jam istirahat kedua pukul 11.45 WIB sampai dengan 12.00 WIB. Biasanya pada bermain *egrang* di halaman sekolah, *kucing-kucingan* saat olah raga, dan terkadang gobak sodor.”

Pendapat di atas sejalan dengan pernyataan dari informan 7 yang menyatakan bahwa

*“neg esuk kae nang sekolahan pada dolanan kucing-kucingan mbak, gek dolanan egrang si Juprik ro kancane, gek neg istirahat pertama kae neng kelasku da dolanan engkol”*

‘apabila pagi di sekolahan pada bermain *kucing-kucingan* mbak. Dan bermain *egrang* si Jupri dan temannya, dan saat istirahat pertama di kelasku pada bermain *engkol*’ (CLW 07).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang dimainkan di pagi hari adalah *engkol*, *egrang*, *kucing-kucingan*, dan *gobak sodor*. Permainan tradisional yang dimainkan di pagi hari tersebut lebih sedikit karena sebagian besar hanya dimainkan di lingkungan sekolah, sehingga terbatas. Hal itu

juga dikarenakan pada malam hari biasanya anak-anak diwajibkan untuk menyelesaikan pelajaran sekolahnya atau belajar serta mereka pada malam hari lebih suka menonton televisi, sehingga waktu pagi hari saat di sekolah digunakan untuk bermain.

### 3.2. Permainan tradisional yang dimainkan pada waktu sore hari

Permainan tradisional yang dimainkan pada sore hari kira-kira sekitar jam 14.00-18.00 WIB. Permainan dapat dimainkan pada waktu sore atau malam hari dikarenakan terik matahari sudah mulai berkurang. Adapun permainan yang dimainkan pada waktu sore yaitu, *bas-basan*, *bekelan*, *cublak-cublak suweng*, *dhakon*, *dhelikan*, *jamuran*, *layangan*, dan *gendiran*. Permainan *dhelik-dhelikan* yang mengharuskan pemain untuk bersembunyi. Hal tersebut dipertegas oleh pernyataan dari informan 1 sebagai berikut.

*“Dolanan ingkang sae dipuntindakaken ing wayah sonten nggih tuladhanipun benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran. Dolanan-dolanan kala wau langkung sae dipuntindakaken ing wayah sonten amargi dolanan kala wau mbetahaken panggenan ingkang jembar, padatanipun dipuntindakaken wonten ing njawi griya, lan kedah nengga srengenge edum utawi sampun mboten panas”* (CLW 1).

“Permainan yang baik untuk dilaksanakan di sore hari anatara lain, *benthik*, *dhelik-dhelikan*, *gobak sodor*, *layanagan*, dan *gendiran*. Permainan tersebut baik untuk dilaksanakan di sore hari karena permainan tersebut membutuhkan tempat yang luas, biasanya dilaksanankan di luar rumah, dan menunggu apabila panas matahari sudah berkurang.”

Pernyataan informan di atas sejalan dengan pendapat dari informan ke 3 yang menyatakan bahwa

*“padatanipun mangke sonten wonten ing mriki menika wonten kirang langkung 3-5 siswa pada dolanan kaliyan putra kula wonten mriki saben sore”*

‘biasanya nanti sore di sini kira-kira 3-5 anak pada bermain bersama anak saya setia sore (CLW 3).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan anak tradisional yang dimainkan di sore hari antara lain *benthik*, *dhelik-dhelikan*, *gobak sodor*, *layangan*, dan *gendiran*. Permainan tersebut baik untuk dilaksanakan di sore hari karena permainan tersebut membutuhkan tempat yang luas, biasanya dilaksanakan di luar rumah, dan menunggu apabila panas matahari sudah berkurang.

#### **4. Permainan anak tradisional berdasarkan ada tidaknya alat permainan.**

Permainan tradisional selain memerlukan pemain, beberapa diantaranya memerlukan benda sebagai alat permainan dan beberapa diantaranya tidak memerlukan benda sebagai alat permainan. Oleh karena itu, dibawah ini dijabarkan permainan anak tradisional yang menggunakan alat atau benda dan permainan anak tradisional yang tidak menggunakan alat atau benda.

##### **4.1. Permainan tradisional yang menggunakan alat atau benda.**

Peralatan permainan yang digunakan sebagai sarana bermain terkadang dibuat oleh pemainnya sendiri. Hal tersebut tidak jauh dengan pemanfaatan benda-benda yang terdapat di sekitar tempat bermain, ada yang membuat sendiri, namun ada juga peralatan yang dibeli dari Toko. Permainan yang menggunakan benda-benda disekitar lingkungan bermain misalnya *batu*, *krikil*, *biji jagung*, *kreweng*, *batu kapur*, *bambu*, dan *kayu* antara lain permainan *angklek*, *bas-basan*, *benthik*, *blarak-blarak sempal*, *cublak-cublak suweng*, *dhakon*, *dhelikan*, *gatheng*, *kubuk*, *macanan*, dan *tiga jadi atu mul-mulan*. Hal tersebut dapat diperjelas oleh informan 1 sebagai berikut.

*“Lajeng antawisipun dolanan bas-basan, dhakon, lan gatheng menika namung ngangge piranti watu. Watu krikil menika gampil anggeipun madosi wonten ing sak kiwa tengen anggenipun lare-lare sami dolanan. Lajeng napa malih nggih, menawi egrang menika ngangge piranti bumbung pring, gorok, lan arit. Menawi gendiran menika namung ngangge piranti neker utawi gendir” (CLW 1).*

“Lalu misalnya permainan *bas-basan*, *dhakon*, dan *gatheng* hanya menggunakan peralatan batu. Batu kerikil sangat mudah untuk mendapatkannya disekitar tempat permainan. Lalu apa lagi ya, jika *egrang* menggunakan peralatan bambu, gergaji, dan sabit. Apabila permainan *gendiran* hanya menggunakan peralatan yaitu kelereng.”

Pernyataan tersebut sejalan dengan informan 3 yang menyatakan sebagai berikut :

*“dolanan sing nganggo watu dingo dolanan menika kathah, tuladhanipun gatheng, macanan, mul-mulan utawi tiga jadi, bas-basan, lan liya-liyane”*

‘permainan yang menggunakan batu untuk bermain sangat banyak, contohnya *gatheng, macanan, mul-mulan* atau *tiga jadi, bas-basan*.” (CLW 03).

Permainan yang biasa memicu kreatifitas seorang anak untuk membuat alatnya secara mandiri antara lain permainan *egrang*, *benthik*, dan *layangan*. Beberapa permainan tersebut memerlukan ketrampilan seorang anak, karena membuat alat semisal *egrang* dan *layangan* membutuhkan ketelitian dan ketrampilan tersendiri. Selain itu, ada beberapa permainan yang peralatannya terdapat di Toko misalnya, tempat yang digunakan untuk bermain *dhakon*, *bekel*, *neker* atau *gendir*. Di bawah ini adalah jenis-jenis permainan yang menggunakan alat atau benda yang digunakan untuk sarana bermain.

**Tabel 5.**  
**Nama-nama peralatan yang digunakan dalam permainan.**

No.	Nama permainan	Benda/alat permainan
1.	<i>Angklek</i>	Kereweng/pecahan genting

2.	<i>Bas-basan</i>	Batu krikil
3.	<i>Dhakon</i>	Papan yang terbuat dari kayu dan biji asam/batu krikil
4.	<i>Dhelikan</i>	Batu bata, sandal jepit
5.	<i>Blarak-blarak sempal</i>	<i>Sepet</i> (kulit kelapa) sebagai tumpuan kaki saat bermain
6.	<i>Egrang</i>	Bambu, papan kayu, paku
7.	<i>Benthik</i>	Kayu ( <i>benthong</i> ) berukuran 40cm dan <i>janak</i> kayu berukuran 15cm.
8.	<i>Mul-mulan/ Tiga jadi</i>	Batu krikil
9.	<i>Macanan</i>	Batu krikil
10.	<i>Bekelan</i>	Bola dan anak <i>bekel</i> yang terbuat dari tembaga
11.	<i>Umbul</i>	Kertas yang bergambar tokoh kartun
12.	<i>Gatheng</i>	Batu krikil
13.	<i>Gendiran</i>	Neker
14.	<i>Layangan</i>	Bambu, kertas minyak, pewarna, lem, , dan benang
15.	<i>Kubuk</i>	Biji jagung, atau biji sawo
16.	<i>Cublak-cublak suweng</i>	Batu krikil atau <i>kecik</i>
17.	<i>Sepak sekong</i>	Batu dan kaleng
18.	<i>Gamparan</i>	batu

#### 4.2. Permainan anak tradisional yang tidak menggunakan alat atau benda.

Permainan yang tidak menggunakan alat atau benda dalam permainan dan hanya diperlukan tempat bermain. Permainan yang tidak menggunakan benda dalam bermain yaitu, *jamuran*, *kucing-kucingan*, *gobag sodor*, *dhingklik oglak-aglik*, *engkol*, *jamuran*, dan *sar-sur kulonan*.

#### 5. Permainan berdasarkan ada tidaknya lagu pengiring

Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak terdapat permainan yang diiringi lagu yang dinyanyikan oleh para pemainnya secara bersama-sama dan ada juga permainan tradisional yang tidak diiringi oleh lagu.

#### 1. Permainan tradisional yang diiringi lagu

Permainan mempunyai fungsi yang berbeda-beda, salah satu fungsi permainan yaitu untuk menghibur dan membuat kesenangan bagi pemain serta orang-orang yang melihat berlangsungnya permainan. Kemeriahan permainannya pun turut mendongkrak semangat pemain, salah satunya yaitu dengan adanya lagu pengiring. Permainan yang terdapat lagu pengiring akan menambah suasana menjadi meriah dan semakin mengasyikan pemain karena pemain bersama-sama menyanyikan lagu tersebut. Permainan anak tradisional yang terdapat lagu pengiringnya yaitu permainan *Jamuran*, *Cublak-cublak suweng*, *layangan*, *dhingklik oglak-aglik*, dan *sar-sur kulonan*.

##### **Lagu dolanan**

###### ***Jamuran***

*Jamuran, jamuran ya ge gethok*  
*Jamur apa ya ge gethok*  
*Jamur ganjih benjijih sak ara-ara*  
*Sira badhe jamur apa?*

###### ***Cublak-cublak suweng***

*Cublak-cublak suweng*  
*Suwenge ting gelender*  
*Mambu ketundung gudhel*  
*Pak empo lewa lewo*  
*Sapa guyu dhelikake*  
*Sir sir pong dhele gopong*  
*Sir sir pong dhele gopong (CLW 2)*

***Dhingklik oglak-aglik****Dhingklik oglak-aglik**Ala dhingklik oglak aglik****Layangan****Pe cempe undangna barat gedhe**Tak upahi duduh tape**Yen kurang jupuka dhewe****Sar-sur kulonan****Sar-sur kulonan..**Mak makgemake retete tak undangke**Retete tak undangnge**Yen kencandak kanggo gawe,**Hadi mesti mati.. hadi mesti mati**Tak bedhile mimis wesi**Tong tong tong tong bleng (CLW 2)*

### C. Tata Cara Permainan (Cara Bermain)

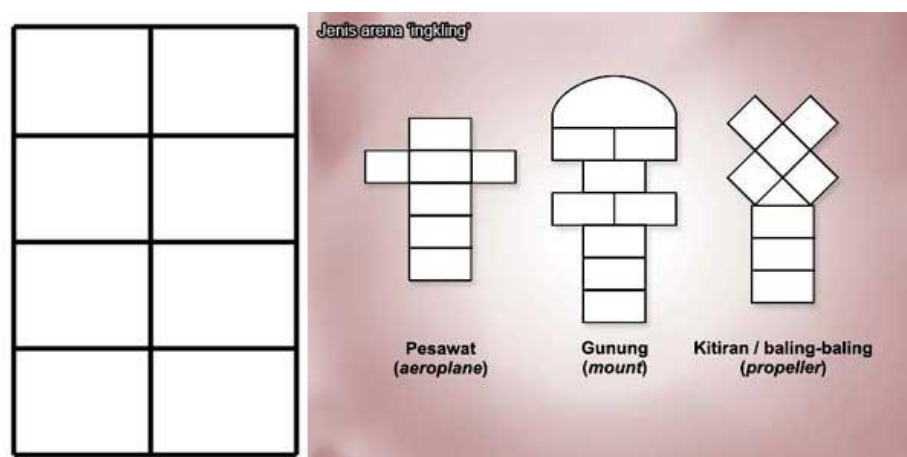
#### 1. Angklek

Permainan ini dinamakan *angklek* karena dalam pelaksanaannya pemain harus bermain dengan satu kaki yaitu, dengan cara melompat pada sebuah kerangka yang dibuat dengan cara mengaris tanah. Hal tersebut diperjelas dengan adanya pendapat dari informan 2 yang menyatakan sebagai berikut :

*“Bocah kudu mlaku nganggo sikil siji, lha sikil sing sijine kuwi yow ditekuk mbak. Jenenge we ingkling yow berarti mlaku nganggo sikil siji tow mbak...”*(CLW 02)

“Anak harus berjalan dengan satu kaki, kaki yang satunya itu ditekuk. Namanya juga ingkling ya berarti berjalan dengan menggunakan satu kaki.”

Kerangka tersebut dapat bergambar seperti dibawah ini:



**Gambar 1: Bagan untuk bermain *ingking* (Dok.Widarti)**

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah ‘*gacuk*’ yang terbuat dari *kereweng* (pecahan genteng) yang berbentuk segi empat ataupun bulat, namun kebanyakan *gacuk* yang digunakan berbentuk segi empat. Permainan *engklek* atau dapat juga disebut *ingkling* dimainkan oleh 2-5 anak, yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan, namun anak-anak daerah setempat lebih mengenal dengan sebutan *Sunda manda*.



### 1.a. Cara-cara bermain:

- a. Pemain mengadakan *hom-pim-pah* jika yang bermain ada 4 orang, sedangkan *sut* untuk mengundi pemain yang berjumlah dua anak. Hal tersebut seperti pendapat dari informan 2 yang menyatakan bahwa

“*sakjane dolanan engklek kie ora angel, mung kudu ati-ati lan ora grusa-grusu. Pisanan yow hom-pim-pah utawa pingsut, yen wong akeh yo hom pim pah yen mung wong loro yow pingsut*”

‘sesungguhnya bermain *engklek* tidak sulit. Hanya harus hati-hati dan tidak terburu-buru. Pertama-tama-harus *hom pim pah atau sut*’ (CLW 02).

Pernyataan tersebut sejalan dengan informan 3 yang menyatakan bahwa:

“*Lajeng urut-urutanipun nggih namung hom pim pah lan sut*”

‘lalu urut-urutannya adalah *hom pimp ha*’ (CLW 03).

- b. Pemain mulai bermain dengan cara melempar *gacuk* ke petak satu. Kemudian pemain *angklek/engklek* (melompat) dari pentasan langsung ke petak dua,3,4,5,6, dan melakukan *brog* (ke dua kaki menghentak ke tanah) pada petak 7 yang berada ditengah-tengah petak 4,5,dan 6. Hal tersebut seperti yang dinyatakan oleh informan 2 sebagai berikut.

“*Saben bocah kudu uncal saka kotak paling cedhak lan sakbanjure nganti sing paling adoh. Bocah kudu mlaku nganggo sikil siji, lha sikil sing sijine kuwi yow ditekuk mbak. Jenenge we ingkling yow berarti mlaku nganggo sikil siji tow mbak*” (CLW 02).

“Setiap anak harus uncal dari kotak paling dekat dan seterusnya sampai kotak terjauh. Seorang anak harus melompat menggunkan satu kaki, dan kaki yang satunya jangan sampai terkena lantai. Namanya saja *ingkilng*, ya artinya harus berjalan dengan satu kaki.”

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat dari informan 3 sebagai berikut:

“*Lajeng urut-urutanipun nggih namung hom pimp ha lan sut. Ingkang paling disik menika ingkang maen, nguncalke gacuk ing kotak paling cedhak, lajeng lompat-lompat sikil setunggal ngubengi papan. Nalika lompat menika ampun ngantos sikil midak garis, supados saged nglanjutaken dolanan*” (CLW 03).

“lalu langkah-langkahnya adalah hom pimp ha. Yang paling pertama adalah yang main duluan, melamparkan *gacuk* dari kotak yang paling dekat, lalu melompat dengan satu kaki mengelilingi papan. Pada saat melompat jangan sampai kaki menyentuh garis, supaya dapat melanjutkan permainan.”

- c. Kemudian kembali ke pentasan melewati petak 3,2 dengan *engklek* lagi.
- d. Ketika sampai pada petak 2, pemain harus membungkuk dan mengambil *gacuk* yang berada pada petak 1, terus kembali ke pentasan.
- e. Pemain dapat mendapatkan *sawah* jika, pemain dapat melewati semua petak dengan melempar *gacuknya* satu persatu ke petak 2,3,4,5,6 dan 7. Jika *gacuk* telah sampai ke petak 1 lagi, maka pemain harus melakukan *teplek* (membolak-balikkan tangan dan *gacuk* tidak boleh jatuh saat melakukan *teplek*), setelah melakukan *teplek* pemain melempar *gacuk* dengan membelakangi area *engklek*. Jika saat melempar *gacuknya* masuk pada salah satu petak, berarti itulah *sawah* yang didapatkan pemain.

#### **1.b. Aturan permainan engklek:**

- a. Saat melakukan *engklek*, kaki pemain tidak boleh mengenai garis ataupun menginjak *gacuk* lawan.
- b. *Gacuk* tidak boleh mengenai garis, jika *gacuk* mengenai garis maka dianggap mati.
- c. *Gacuk* tidak boleh pecah saat dilemparkan pada petak yang dituju, jika *gacuk* sampai pecah maka dianggap mati.
- d. Saat melakukan *teplek*, jika *gacuk* terjatuh dari tangan maka harus melakukan *teplek* lagi saat *gilirannya* tiba.
- e. *Sawah* yang bukan miliknya tidak boleh digunakan untuk *engklek*, sehingga saat bermain harus melompati sawah milik lawan.

- f. Pemain boleh berpegangan pada tanah untuk menyangga tubuhnya pada saat membungkuk untuk mengambil *gacuk*.

## **2. *Bas-basan***

*Bas-basan* berasal dari kata *bas* yang diulang dan mendapatkan akhiran *-an*. Kata *bas* berasal dari kata *tebas* yang berarti borong, jadi ditebas adalah diborong. Permainan *bas-basan* tidak jauh beda dengan permainan *macanan* dan *mul-mulan* (tiga jadi), karena permainan tersebut menggunakan gambar petak-petak dan *uwong* (orang-orangan) yang dijalankan pada titik-titik yang saling dihubungkan dengan garis-garis. Namun, perbedaannya terletak pada cara mainnya. Jika permainan *macanan* dimainkan dengan *gacuk* yang berjumlah 21 *uwong* dan 1 satu *macan*, jika *mul-mulan* hanya 6 *uwong*, sedangkan *bas-basan* berjumlah 32 *uwong*. Cara bermainnya pun jauh berbeda, *mul-mulan* dimainkan dengan cara menyelaraskan *uwong*, cara bermain *bas-basan* dimainkan dengan cara mencaplok lawannya begitu pula dengan *macanan*.

Jumlah pemain pada *bas-basan* terdiri dari dua orang, yang sama-sama mempunyai jumlah *uwong* 16, peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah gambar 60x60 cm serta batu kerikil ataupun *kereweng*. *Uwong* kedua pemain harus dibedakan jenisnya, misalnya saja pemain pertama menggunakan kerikil dan pemain kedua menggunakan daun ataupun *kereweng*.

### **2.a. Cara main *bas-basan* adalah sebagai berikut :**

- a. Pertama-tama pemain harus membuat area atau gambar pada karton atau dapat juga di tanah.
- b. Pemain harus *sut* untuk menentukan *giliran* bermain.

- c. Pemain duduk saling berhadapan, masing-masing pemain membawa *uwong* yang berbeda bentuknya. Setiap pemain membawa *uwong* berjumlah 16 *uwong*.
- d. Setiap pemain menjalankan *uwong* dengan mengeser ke kanan, ke kiri, maju maupun mundur.
- e. Kedua pemain, bermain secara bergilir satu demi satu langkah dimulai oleh pemain yang menang. Pernyataan tersebut diperjelas dari pendapat dari informan 1 yang menyatakan bahwa:

*“la, menawi bas-basan menika namung caplok-caplokan uwong pada uwong”(CLW 01)*

*‘la apabila bermain bas-basan tersebut hanya saling memakan uwong samam uwong’.*

Pernyataan tersebut sejalan dengan informan 3 yang menyatakan bahwa:

*“dolanan kedah dipun wiwiti pingsut, lajeng pada caplik-caplokan. Sapa ingkang pinter golek posisi nyaplok lan posisi mangan, padatanipun saged menang amargi mungsuhe sangsaya sethithik”*

*“permainan harus dimulai dengan pingsut, lalu saling memakan. Siapa yang pintar mencari posisi untuk memakan, biasanya dia menang karena musuhnya semakin sedikit” (CLW 03).*

- f. Pemain boleh mencaplok lawannya asalkan ada ruang di belakang lawan yang akan dicaplok. Misalnya seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 2:**  
**Dua orang anak sedang mencari ruang untuk saling mencaplok.**  
**Sumber : Dok. Widarti**

g. Pemain yang menang adalah pemain yang dapat menghabiskan *gacuk* lawannya dengan cara mencaplok *gacuk* tersebut.

### 3. *Bekelan*

*Bekel* terbuat dari karet yang berukuran sebesar bola pingpong dengan anak bola bisa berupa atau logam atau yang terbuat dari plastic yang sudah dibentuk dengan ukuran tertentu. Anak bola biasanya berjumlah genap 4, 6, 10, 12, 18 atau 20 buah, namun yang biasanya dipakai yaitu 4 buah anak *bekel* terbuat dari kuningan.



**Gambar 3 : Alat bermain *Bekelan* (Dok.Widarti, 2012)**

Permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas, bisa di halaman rumah atau di dalam rumah yang penting tidak mengganggu kegiatan orang lain. Jenis pelaksanaan permainan ini bersifat hiburan dan kompetitif. Bersifat hiburan anak-anak untuk mengisi waktu luangnya pada sore hari sekitar jam 16.00-17.30 tidak tergantung cuaca karena dapat dilakukan ditempat terlindung, dilaksanakan setelah selesai membantu pekerjaan orang tuanya. Bersifat kompetitif, dikarenakan permainan ini merupakan jenis permainan yang dapat dipertandingkan dengan aturan-aturan tertentu. Selain itu, permainan ini dilaksanakan untuk mendapatkan “*sawah*” dengan perjanjian yang sudah disepakati anatar pemain.

**3.a. Aturan yang terdapat pada permainan ini yaitu:**

- a. Pemain harus *sut* atau *hom-pim-pah* untuk menentukan *giliran* bermain.
- b. Pemain bermain menurut urutan atau *giliran* bermainnya.
- c. Semua pemain harus melakukan “*mek ji*” hingga “*mek pat*”, selesai “*mek pat*” lalu “*mek pet*”. Pemain melakukan “*mek pet ji*” sampai “*mek pet pat*”, jika selesai “*mek pet pat*” lalu diteruskan dengan “*mek roh*”.
- d. Pemain yang dinyatakan mati jika saat pengambilan anak bola menyerempet atau menyenggol anak bola yang lain, kemudian berganti pemain urutan kedua.
- e. Pemain pertama harus ingat sampai mana permainan itu mati, karena akan dilanjutkan kembali setelah tiba *gilirannya* main. Permainan kedua juga sama caranya dengan yang pertama begitu seterusnya sampai kembali pada pemain yang pertama.

- f. Konsekuesinya, kalah ataupun menang dalam permainan ini tidak ada aturan mengenai hukuman. Untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan harus dapat mengumpulkan nilai “*sawah*” terbanyak.

### **3.b. Cara bermain permainan *bekelan*:**

- a. Pemain duduk mengelilingi alat permainan.
- b. Pemain mengadakan *pingsut* atau *hom-pim-pah* untuk menentukan urutan bermain, jika jumlah pemain 2 orang dan *hom-pim-pah* lebih dari 2 orang.
- c. Bola dan anak *bekel* digenggam menjadi satu oleh seorang pemain, kemudian boal karet dilempar dahulu setinggi kira-kira 30 cm. Setelah turun dan memantul *bekel* dilepas dalam posisi acak kemudian diambil satu persatu atau *mek ji*, *mek ro* atau dua-dua, dan seterusnya. Hal tersebut diperkuat dengan adanya pendapat dari informan yang menyatakan sebagai berikut:

“*Caranipun dolanan menika ingkang kaping setunggal hom pimp ha kangge nemyokaken urutan. Lajeng lare ingakng purwa menika wiwit dolanan, ingkang kaping setunggal ngumbulke gacuk, wonten ing sela-selanipun gacuk diumbulke, asta lare wau mendhet watu lajeng nampani gacuk, lajeng diumbulke malih, mendhet krikil malih, lan sakteruse...*”(CLW 01).

“caranya bermain ini yang pertama hom pim pah untuk menentukan urutan. Lalu anak yang pertama memuali permainan, yang *giliran* pertama mengumbulkan *gacuk*, disela-sela *gacuk* yang dilempar k eats, tangan anak tersebut mengambil batu lalu menangkap *gacuk*, lalu melempar kembali, mengambil kerikil lalgi, dan seterusnya...”

- d. Setelah tahap pertama selesai, dilanjutkan tahap kedua yaitu semua anak bola diubah posisinya menghadap ke atas atau *pet* kemudian diambil satu per satu, dua-dua, tiga dan seterusnya.
- e. Setelah tahap kedua selesai, dilanjutkan tahap ketiga yaitu semua anak bola diubah posisinya menjadi tengkurap atau *roh* kemudian diambil satu-satu, dua-dua, tiga-tiga, dst.

- f. Setelah tahap ketiga, dilanjutkan tahap keempat yaitu semua anak bola diubah posisinya miring yang tidak ada tandanya atau *klat* dan diambil satu-persatu, dua-dua,dst.
- g. Setelah tahap ke empat selesai, dilanjutkan tahap kelima yaitu semua anak bola dimiringkan yang ada tandanya (jika tidak ada tandanya ditempel sendiri dengan kertas atau pensil berwarna) *es* kemudian diambil satu persatu, dua-dua, dan seterusnya.
- h. Setelah tahap kelima selesai, dilanjutkan tahap keenam yaitu semua anak bola *bekel* diubah posisinya menjadi *pet* lagi tetapi tidak diambil, kemudian *roh*, *klat*, *roh*, *es*, *klat*, *roh*, *pet* baru semuanya diambil.
- i. Apabila pemain sudah menyelesaikan semua tahap tersebut, maka dia dapat 1 *sawah* pemain sudah berhasil menyelesaikan semua tahap permainan *bekel* dan permainan dimulai lagi dari awal.
- j. Pemain dinyatakan mati atau berhenti dan digantikan pemain yang lain bila saat mengambil *bekel* menenggol *bekel* yang lain atau tidak dapat menangkap bola.

#### 4. *Benthik*

Kata *benthik* artinya *bentur*. Benturan tersebut biasanya menghasilkan bunyi ‘*thik*’. Permainan *benthik* menggunakan dua alat yang selalu berbenturan dan menimbulkan suara ‘*thik*’ sehingga dalam bahasa Jawa disebut ‘*benthik*’. Benturan disini adalah benturan yang terjadi antara kayu-kayu yang saling berbenturan sewaktu bermain. Jadi kata *benthik* berasal dari suara benturan benda sehingga menimbulkan suara *thik*.



Permainan ini membutuhkan tempat yang lapang. Permainan *benthik* ini tidak memandang status sosial dan budaya karena hanya bersifat rekreatif, melatih ketangkasan dan keterampilan. Permainan *benthik* sudah lama ada dan berasal dari pedesaan. Sampai saat ini permainan *benthik* ini masih banyak dilakukan anak-anak.

Peralatan yang digunakan berupa dua buah batang kayu yang kuat dan lurus yang disebut dengan *benthong* yang mempunyai panjang  $\pm 40$  cm dan *janak* dengan panjang  $\pm 15$  cm. Selain itu, kedua alat tersebut juga diperlukan sebuah *lowakan* yaitu lubang di tanah untuk tempat meletakkan *janak*.

**4.a. Cara bermain permainan *benthik* adalah sebagai berikut:**

- a. Semua pemain berkumpul dihalaman untuk mencari pasangan bermain.
- b. Kedua pasangan melakukan *hom pim pah* dilanjutkan dengan *pingsut* untuk menentukan urutan bermain.



**Gambar 4: Anak-anak sedang *hom pim pah* dan *pingsut* (Dok. Widarti, 2012)**

- c. Kelompok I terdiri dari pemain A dan B bermain lebih dahulu sedangkan kelompok II (terdiri dari pemain C dan D berjaga menyebar).

- d. Pemain A melakukan *uthat* “mengungkit *janak* dengan *benthong* di atas *lowokan*. *Lowokan* yaitu lubang di tanah untuk tempat meletakkan *janak*. Caranya dengan memegang *benthong* yang ujungnya dimasukkan ke dalam *lowokan* tepat di bawah *janak* yang diletakkan melintang di atas *lowokan* tersebut. Dengan sekuat tenaga A mengungkit *benthong* hingga *janak* terlempar sejauh mungkin. Jatuhnya *janak* ini menjadi perhatian B, C, Dab D yang sedang berjaga. Hal itu seperti yang dikatakan oleh informan ke 1 sebagai berikut.

*“Saklajengipun, lare ingkah kalah menika kedah jaga, ing ngajeng lare ingkang gadhah jatah maen. Urutane ingkang jatah maen menika nggih menika nyuthat janak ing lubang, yen saged ben adoh saking lobang”*

“selanjutnya, anak-yang kalah menika harus jaga di depan anak yang sedang main. Urutan bermain oleh anak yang mendapat jatah adalah nyuthat *janak* dari lubang, kalau bisa supaya jauh dari lubang” (CLW 01).

- Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan informan 4 yang menyatakan bahwa

*“Sing sepisan biasane lare nyuthat janak nganggo benthong, cithathan menika kudu adoh supados mboten saged kecekel sing jaga”*

‘yang pertama biasanya seorang anak *nyuthat anak* pakai *benthong*, *cuthatan* tersebut harus jauh supaya tidak bisa dicapai olah tangan penjaga’ (CLW 04).

- e. Masing-masing penjaga bersiap untuk menangkap *janak*.
- f. Apabila *janak* dapat ditangkap C atau D (pemain lawan) maka *janak* segera disinggungkan ke tanah, sehingga permainan A dianggap mati dan segera digantikan oleh B.
- g. Apabila *janak* yang sudah tertangkap segera disinggungkan ke tanah dan justru dapat direbut oleh B, maka A dapat melanjutkan permainnya.

- h. Bila *janak* jatuh ke tanah (tidak tertangkap oleh B, C, D maka oleh C atau D *janak* dilemparkan sedekat mungkin ke arah *lowokan* dan A dapat menghalang-halangnya dengan *ditamplek* “dipukul” agar *janak* jauh dari *lowokan*. Apabila *janak* yang dilemparkan oleh C dan D dapat dipukul beberapa kali oleh pemain A sebelum *janak* tersebut jatuh ke tanah maka kelompok I akan mendapat nilai sesuai dengan kesepakatan. Misalnya 1 kali memukul *janak* mendapat nilai 1 *benthong*, 2 kali memukul *janak* mendapat nilai 2 *benthong* dan seterusnya.
- i. Bila *janak* dapat ditangkap oleh B, maka *janak* dilempar jauh dari belakang *lowokan*.
- j. Setelah *janak* jatuh ke tanah, oleh lawan *janak* dilemparkan kembali dan diusahakan mendekati *lowokan* agar permainan kelompok I mati.
- k. Jatuhnya *janak* diukur dengan *benthong*, jumlah ukuran tersebut merupakan *sawah* (nilai yang dipati) misalnya jarak *janak* dari *lowokan* sebanyak 5 *benthong*, maka kelompok I mendapat 5 sawah.
- l. Bila jarak *janak* dengan *benthong* kurang dari satu *benthong*, maka A dianggap mati dan digantikan oleh B.
- m. Selanjutnya *patil lele*. *Patil lele* dilakukan dengan memukul *janak* dari lubang dan ditampol sejauh mungkin. Agar nilai yang didapat semakin banyak.



**Gambar 5: Anak sedang melakukan *patil lele***  
(Dok.Widarti,2012)

- n. Demikian juga dengan pemain B melakukan *uthat* dan *janaknya* dapat tertangkap pemain lawan, maka kelompok I dinyatakan mati dan digantikan kelompok II sedangkan kelompok I berganti berjaga.
- o. Bagi pemain yang kalah harus mau mengendong pemain yang menang.

### **5. *Blarak-blarak sempal***

Permainan ini dinamakan *blarak-blarak sempal* karena sama persis dengan *blarak* (daun kelapa) yang *sempal* (lepas dari pohonnya). Permainan ini dapat dilakukan saat anak-anak tidak mempunyai pekerjaan rumah dapat dilakukan pada pagi atau siang maupun sore hari. Permainan ini hanya bisa dimainkan oleh pemain dengan jumlah genap misalnya 4 orang, 6 anak, ataupun 8 anak laki-laki maupun perempuan. Jika permainan ini dimainkan lebih dari 8 anak akan kurang bagus, maka dari itu jika jumlah pemain 8 anak lebih baik dibagi menjadi dua saja.

Permainan ini memerlukan alat permainan yaitu *sepet* (kulit kelapa) yang cukup besar dan masih utuh. Kulit kelapa ini digunakan sebagai tumpuan atau landasan bertumpunya kaki-kaki para pemain.

**Cara bermain permainan ini yaitu sebagai berikut:**

- a. Untuk menentukan siapa yang *mentas* “menang” dan siapa yang kalah (*dadi*), mereka mengundi dengan *hom-pim-pah*.
- b. Pemain yang kalah dalam undian menjadi pemain *dadi* dan kelompok yang menang undian menjadi kelompok yang *mentas*. misalnya saja, a,b,c,d,e,f,g dan h.
- c. Kelompok yang kalah adalah a,b,c,dan d mendapat jatah untuk berdiri, sedangkan e,f,g,h sebagai pemenang meletakkan tumit kaki pada *sepet* dalam sikap duduk dengan kaki terjulur ke *sepet* seperti pada gambar di bawah:



**Gambar 6:**  
**Posisi pemain yang siap untuk diputar oleh pemain yang *dadi***  
**(Dok. Widarti, 2012)**

- d. Kemudian kelompok yang *dadi* (kalah) berdiri sambil memegang tangan para peserta yang menang.

- e. Pemain a,b,c dan d mengangkat tangannya sampai pantat e,f,g, dan h terangkat sehingga tidak menyentuh tanah. Sambil mengangkat lawannya a,b,c dan d berjalan memutar sehingga terkadang dalam permainan ini mirip sekali dengan arena bermain trim-triman.
- f. Pemain yang *dadi*, semakin lama pemain yang kalah berputar semakin cepat pula pemain dari kelompok yang menang akan terjatuh, maka matilah mereka dalam satu kelompok.
- g. Kemudian *giliran* e,f,g, dan h yang *dadi* dan a,b,c, dan d yang menang.
- h. Permainan dilanjutkan sama seperti yang dimainkan sebelumnya.

## 6. *Cublak-cublak suweng*

*Cublak-cublak suweng* adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak putri. Permainan ini tidak dapat dilakukan oleh satu orang, melainkan lebih dari satu orang. Alat yang digunakan pada permainan ini adalah sekeping benda apa saja, misalnya batu, kerikil, kayu, atau uang logam yang biasanya disebut *uwer*. Akhir dari permainan ini yaitu yang kalah harus menebak siapa yang memegang benda yang digunakan dalam permainan ini. Hukuman akan terus diterima pada pemain jika pemain yang sedang *dadi* salah dalam menebak, berarti tetap kalah dan tidak digantikan dengan pemain yang lain.

Tempat yang digunakan dalam permainan ini dapat ditentukan oleh pemain sendiri, biasanya permainan ini dilakukan di serambi atau teras rumah. Namun, dapat juga bermain *cublak-cublak suweng* di tanah namun harus menggunakan tikar agar pemain yang *dadi* dapat berbaring menelungkup. Permainan ini terikat oleh suatu peraturan yaitu yang kalah harus menelungkup ke lantai (tikar), kepala

harus menghadap ke bawah supaya tidak dapat melihat siapa yang menggenggam *uwer*. Peraturan yang kedua yaitu yang menang duduk melingkari pemain yang menelungkup.

**6.a. Cara permainan *cublak-cublak suweng* yaitu:**

- a. Semua pemain melakukan *Hom-pim-pah*. Siapa yang terakhir kalah berarti ‘*dadi*’ (jadi).
- b. Yang ‘*dadi*’ (jadi) harus menelungkup kelantai (tikar). Kepala menghadap kebawah. Hal tersebut di pertegas olah pernyataan dari informan 1 yang menyatakan bahwa

*“Manawi sampun mangertos sinten ingkang dadi meika, lajeng lare ingkang dadi menika kaya mirip sujud mengkurep, lan kanca-kanca liane nyelehke astanipun wonten ing boyok lare ingkang dadi kalawau”*

‘apabila sudah tahu siapa anak yang jadi atau jaga, kemudian anak yang jaga harus tengkurap seperti sujud, dan teman-teman lainnya menaruh tangan di punggung anak yang jaga’ (CLW 01).

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari informan 2 sebagai berikut:

*“Bocah kuwi anggone lungguh ana ing tengah-tengah bocah liyane sing menang. Anggone lungguh kudu madep mangisor supaya awake bisa dadi papan kanggo ndelehake tangan-tangan bocah sing menang. Yen mangkono kuwi, banjur bocah liyane lungguh ngubengi bocah sing dadi kuwi mau”*

“anak tersebut duduk di tengah-tengah teman-teman lainnya yang menang. Posisi duduk harus menghadap ke bawah supaya badan dari si anak tersebut bisa sebagai tempat tangan teman-teman lainnya. Kalau sudah begitu, kemudian teman-teman lainnya duduk mengelilingi anak tersebut” (CLW 02).



**Gambar 7:**  
**Anak-anak sedang bermain *cublak-cublak suweng*(dok. Widarti, 2012)**

- c. Pemain yang menang meletakkan tangan kanannya di atas punggung anak yang *dadi* dengan keadaan tangan mlumah ‘telentang’. Lalu salah satu anak memutarakan *uwer* pada tangan-tangan yang diletakkan pada punggung anak yang *dadi* sambil menyanyikan lagu pengiring sebagai berikut :

*Cublak-cublak suweng*  
*Suwenge ting gelenter*  
*Mambu ketundung gudel*  
*Pak empo lewa lewo*  
*Sapa guyu dhelikake*  
*Sir-sir pong dhele gopong*  
*Sir-sir pong dhele gopong* (CLW 02).

- d. Setelah lagu selesai sampai lirik *sir-sir pong dhele gopong*, tangan-tangan pemain yang *mentas* dalam keadaan menggengam dengan jari telunjuk yang menjulur keluar dan memutar-mutarkan jari tersebut.
- e. Kemudian teman-teman bernyanyi lagu *cubalak-cubalk suweng* dan setelah selesai menyanyikannya, anak yang berjaga harus menebak ada pada siapa *uwer* tersebut. Lagu tersebut seperti di bawah:



- f. apabila anak yang berjaga tersebut salah menyebutkan posisi batu tersebut ada pada siapa, maka permainan di mulai dari awal lagi, dan seterusnya seperti itu.

## 7. *Dhakon*

*Congklak* adalah suatu permainan rakyat di Jawa. Pada suku bangsa Jawa permainan *congklak* disebut dengan *Dhakon*. *Dhakon* biasanya dimainkan oleh anak perempuan berjumlah dua orang, tidak bisa dilakukan sendirian atau lebih dari dua orang, hal tersebut dikarenakan alat *dhakon* hanya berbentuk kayu persegi panjang berukuran  $\pm 40\text{cm}$ . Pemain duduk saling berhadapan menghadapi alat permainan yang terbuat dari kayu berbentuk seperti perahu. Alat ini mempunyai cekungan besar di kedua ujung kanan-kiri dan cekungan kecil berjumlah ganjil 7 dan 9 buah berjajar disepanjang badan perahu, untuk memainkannya menggunakan biji asam.

Pada jaman dahulu sebelum ada alat dari kayu, cukup membuat cekungan dari tanah dan kerikil berukuran sebesar biji jagung sebagai pengganti biji asam. Sekarang telah mengalami perkembangan bahannya terbuat dari plastik berwarna hijau, kuning, biru dan merah jambu tanpa hiasan. Permainan ini bisa dilakukan di halaman rumah atau tempat-tempat yang terlindung dari sengatan matahari dan tidak memerlukan tempat yang luas. *Dhakon* yang dimainkan oleh anak-anak Bejiharjo sebagian besar menggunakan tanah, dengan cara membuat cekungan-cekungan di tanah.

Permainan *dhakon* bersifat hiburan manakala dimainkan untuk mengisi waktu luang pada saat sore hari setelah selesai membantu orang tuanya, sekitar jam 15.30-17.30. Pelakunya terutama anak-anak berusia 7-10 tahun, tetapi ada juga

orang dewasa baik laki-laki maupun perempuan. Bersifat kompetitif karena untuk mencapai kemenangan pada akhir permainan dibutuhkan ketangkasan atau keterampilan dalam memasukkan batu kerikil tau kereweng tersebut kedalam cekungan.

Bersifat pendidikan, dalam pelaksanaan permainan seseorang harus memiliki keterampilan khusus untuk menghitung, karena dari bekal keterampilan mereka tidak hanya sekedar bermain, tetapi harus dapat mengetahui cekungan mana yang untuk mendapatkan angka terbanyak untuk memulai bermain.

#### **7.a. Cara bermain:**

- a. Peman A dan B melakukan *pingsut* untuk menentukan urutan bermain.
- b. Bila pemain A yang menang maka A mengambil semua batu kerikil pada sawahnya misalnya sawah b dan mengisi masing-masing satu *kecik* pada sawah di sebelah kanannya (searah jarum jam) (c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,a,b.....) kecuali lumbung musuh (P). lumbung P milik pemain B maka tidak diisi oleh pemain A, demikian sebaliknya jika yang memainkan adalah pemain B maka lumbung H tidak diisi. Hal tersebut seperti yang terlihat pada gambar di bawah:



**Gambar 8:**  
**Dua orang anak sedang bermain *dhakon* (Dok.Widarti, 2012)**

- c. Jika *kecik* tinggal sebutir dan jatuh di sawah yang berisi *batu kerikil* maka *kecik* tersebut harus diambil dan dijalankan lagi.
- d. Pemain A menghentikan permainannya dan digantikan pemain B jika biji kereweng habisnya tepat pada lumbungnya sendiri, habis pada sawah lawan yang kosong. Atau sawah sendiri yang kosong yang sering disebut *andhok*. Jika biji asam habis di sawah sendiri yang kosong dan sawah diseberangnya terisi maka pemain A berhak mengambil biji *kecik* yang ada diseberangnya, situasi ini biasa disebut *mbedil/nembak*, namun dalam permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Bejiharjo tidak menggunakan system nembak atau mbedhil karena dianggap mempercepat permainan.
- e. Pemain B mulai bermain dan mengambil semua *kecik* dari sawahnya lalu memainkannya seperti di atas.
- f. Setelah semua batu kerikil atau kereweng habis para pemain mulai mengisi sawah-sawahnya dengan *kecik-kecik* yang sudah terkumpul pada lubangnya masing-masing. Jika salah satu pemain tidak bisa mencukupi semua sawahnya dengan kerikil atau kereweng maka pemain tersebut berhutang sebanyak kekurangannya pada lawan mainnya.
- g. Permainan ini biasanya tidak diakhiri hukuman. Pemain yang menang adalah pemain yang selalu memiliki *kecik* lebih banyak, setelah semua *kecik* yang terkumpul dilumbungnya diisikan kesawah-sawahnya.

## 8. Dhelikan

Permainan *dhelik-dhelikan* biasa dimainkan pada sore hari. *Dhelik* berarti bersembunyi, jadi permainan *dhelik-dhelikan* adalah permainan yang dimainkan

dengan cara bersembunyi. Namun, di desa Bejiharjo cara bermainnya dipadukan dengan permainan *sepak sekong*. Hal tersebut di pertegas oleh pernyataan informan 1

*“dhelik-dhelikan kuwi dolanan ingkang meh pada kaliyan dolanan umpet-umpetan lan sepak sekong. Intine kabeh kuwi pada ndhelik lan digoleki”*

*‘dhelik-dhelikan tersebut permainan yang hampir sama dengan permainan umpet-umpetan lan sepak sekong. Intinya dari permainan tersebut adalah bersembunyi dan dicari’ (CLW 01).*

Pendapat di atas sejalan dengan pernyataan dari informan 3 sebagai berikut:

*“Lajeng menawi dolanan dhelik-dhelikan menika namung mbetahaken watu. Dolanan menika mayar saha segad rame. Padatanipun lare ingjang dolanan menika kathah, dados kedah hom pimp ha kangge miwiti. Lajeng ingkang kalah sut tugase dadi jaga, tugasipun ingkang jaga menika nglabrak goleki kanca-kanca ingkang pada ngumpet”*

*“kemudian apabila permainan dhelik-dhelikan tersebut hanya membutuhkan batu. Permainan tersebut mudah dan bisa ramai. Biasanya anak-anak yang bermain banyak jumlahnya, dan harus hom pimp ha untuk memulai. Kemudian yang kalah sutugasnya jadi penjaga., tugasnya adalah mencari teman-teman lainnya yang sedang bersembunyi” (CLW 03).*

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *dhelik-dhelikan* merupakan permainan yang hampir sama dengan permainan *sepak sekong*. Permainan tersebut intinya hanya bersembunyi dan mencari. Hal tersebut dapat dilihat dari cara bermainnya sebagai berikut:

#### **8.a. Cara bermain:**

- a. Pemain membuat garis lurus secara vertikal dengan jarak pemain kurang lebih 3 m.
- b. Pemain menggunakan *sandal jepit* sebagai *gacuknya*, namun sebenarnya permainan ini menggunakan *kreweng* atau pecahan genting. *Gacuk* tersebut digunakan untuk tempat menunggu pemain yang *dadi* saat menutup matanya.



**Gambar 9 :**  
**Posisi pemain yang sedang menjaga tumpukan sambil menutup mata**  
**(Dok.Widarti)**

- c. Salah satu pemain memberi aba-aba kepada pemain yang lainnya agar saat melempar *gacuk* dapat dilakukan secara bersamaan, *gacuk* siapa yang paling jauh ialah yang akan '*dadi*'. Proses tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 10:**  
**Anak-anak akan melemparkan *gacuk* menunggu aba-aba**  
**(Dok.widarti, 2012)**

- d. Setelah ditemukan siapa yang *dadi*, pemain yang *dadi* mendapat tugas untuk menata *gacuk* teman-temannya menjadi gunung. Setelah tertata rapi, pemain tersebut menutup matanya, sedangkan pemain yang lainnya sibuk mencari tempat bersembunyi.
- e. Jika para pemain yang bersembunyi telah siap dicari maka mereka berteriak '*siaaaaap*', maka pemain yang jadi mencari pemain-pemain yang sedang bersembunyi.
- f. Jika telah menemukan salah satu pemain yang bersembunyi maka ia berlari ketempat tumpukan *gacuk* sambil berteriak *jethuul* dan menyebutkan nama pemain yang berhasil dicarinya.
- g. Jika pemain yang *mentas* berhasil lebih dulu sampai di tempat tumpukan *gacuk*, maka pemain tersebut menghancurkan tatanan *gacuk-gacuknya* tadi dan pemain yang *dadi* harus kembali menata *gacuk* dan mengulangi permainannya kembali.
- h. Pemain yang jadi juga harus bersiaga di dekat area tumpukan agar tidak didahului oleh pemain yang sedang bersembunyi.

## 9. *Dhingklik oglak-aglik*

Permainan *dhingklik oglak-aglik* berasal dari kata *dhingklik* yang berarti tempat duduk yang terbuat dari kayu, dan kata *oglak-aglik* yang berarti tidak kuat. Jadi *dhingklik oglak-aglik* yaitu permainan yang terinspirasi dari sebuah tempat duduk yang terbuat dari kayu yang sudah tidak kuat lagi sehingga jika seseorang menduduki kursi tersebut akan bergoyang. Itulah sebabnya permainan ini disebut dengan *dhingklik oglak-aglik*.

Permainan *oglak-aglik* baik digunakan sebagai sarana sosialisasi bagi anak-anak umur 7-10 tahun, sebab dalam permainan ini semua pemain mempunyai fungsi untuk menopang kaki masing pemain dalam kelompoknya, dan menyanyikan lagu yang sama. Mereka saling membantu untuk tetap utuh dan tidak terjatuh. Jumlah pemain ini dapat tiga ataupun empat orang anak. Namun, jika permainan ini dipertandingkan maka memerlukan kelipatan dua untuk dibandingkan atau dilombakan.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan atau campuran anak laki-laki dan perempuan. Peserta *dhingklik oglak-aglik* memerlukan banyak pemain. Hal tersebut seperti pernyataan informan 1 bahwa

*“lajeng dolanan dhingklik oglak-aglik menika caranipun kedah kelompok, dados perlu kanca ingkang kathah”*

‘kemudian permainan *dhingklik oglak-aglik* caranya harus berkelompok, sehingga memerlukan banyak teman’ (CLW 01).

Pendapat di atas sejalan dengan informan 3 yang menyatakan bahwa :

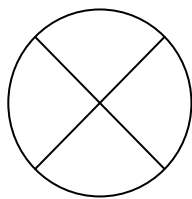
*“dhingklik oglak-aglik menika ugi asring dingge dolanan ing sekolahan. Caranipun nggih lare-lare ndamel kalompok, lajeng saben kelompok menika damel posisi bunder...”*(CLW 03)

‘*dhingklik oglak-aglik* tersebut sering digunakan untuk bermain di sekolahan. Caranya dengan berkelompok, kemudian setiap kelompok membuat posisi melingkar...’.

Perbedaan umur yang terpaut jauh akan menimbulkan ketidakkekompakan kelompok, sebab besarnya tidak merata sehingga berakibat kurang kokoh dan mudah terjatuh.

#### **9.a. Cara-cara bermain *dhingklik oglak-aglik* yaitu :**

- a. Bermain *dhingklik oglak-aglik* harus berpasangan dan harus berkemolompok genap.



- b. Lebih dahulu membentuk lingkaran dengan saling bergandengan tangan dan saling berhadapan.
- c. Misalnya, pemainnya A,B,C dan D. A, B,C dan D saing berhadapan. Lalu B dan C menerobos “*brobos*” dibawah lengan si A, namun tangan jangan sampai lepas. Setelah si B dan si C menerobos maka mereka saling membelakangi.
- d. Salah satu kaki peserta diangkat untuk dijadikan tumpuan, misalnya si A, lalu kaki si C mengaitkan pada kaki si A, dilanjutkan kaki si D dan si B. Setelah kaki saling tekait sehinga sangat kokoh, mereka melepaskan tangan yang saling bergandengan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikatakan oleh informan 1 sebagai berikut:

*“Padatanipun jumlah lare wonten ing kelompok menika antawisipun 3 ngantos 4 lare. Menawi sampun damel kelompok, lajeng dolanan saged diwiwiti kanthi gawe bunderan lan tangan kedah sami gandhengan. Lajeng lare-lare pada njepitke setunggal sikil lan tumpuk-tumpukan supados boten ical lan nyanyeke lagu dhingklik oglak-aglik”* (CLW 01).

“biasanya jumlah anak di setiap kelompok tersebut misalnya 3 sampai 4 orang. Apabila sudah membuat kelompok, kemudian permainan dapat dimulai dengan membuat lingkaran dan posisi tangan bergandengan. Lalu anak-anak pada menjepitkan satu kaki dan saling menumpukan kaki agar tidak lepas dan selanjutnya menyanyikan lagu *dhingklik oglak-aglik*.”

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat dari informan 3, sebagai berikut:

*“nggih lare-lare ndamel kalompok, lajeng saben kelompok menika damel posisi bunder gandengan lan sikil saben lare menika sami selip-selipan supados mboten ucul kae. Lajeng pada nyanyi dingklik ogglak-aglik, sinten igkang tahan sewu menka ingkang menang.”* (CLW 03)

“ya anak-anak membuat kelompok, kemudian setiap kelompok tersebut membuat posisi lingkaran dan kaki setiap anak berselipan supaya tidak lepas.



Kemudian pada bernyanyi *dhingklik oglak-aglik*, siapa yang tahan biasanya akan menang”.

Hal tersebut akan tampak jelas apabila melihat gambar anak sedang bermain *dhingklik oglak-aglik*. Terlihat beberapa anak sedang berusaha membuat lingkaran, dan saling menyelipkan kaki.



**Gambar 11:**  
**Sekelompok anak sedang berusaha membuat lingkaran**  
**(Dok.Widarti, 2012)**

- e. Lalu mereka melonjak-lonjak sambil bertepuk tangan dan menyanyikan lagu *dhingklik oglak-aglik*. Lagu itu dinyanyikan terus menerus dan berakhir jika ada pemain yang terjatuh.

#### **9.b. Aturan permainan:**

- a. Kelompok yang jatuh terlebih dahulu itulah yang kalah.
- b. Bagi yang kalah dihukum oleh pemenang untuk menggendong pemain yang menang.
- c. Pemain yang terpisah ikatan maka dianggap jatuh dan kalah.

## 10. *Egrang*

*Egrang* adalah permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari bambu. *Egrang* yang terbuat dari bambu dengan panjang  $\pm 3$  meter yang dilengkapi dengan pijakan dari salah satu ruas bambu atau papan dari kayu. Sedangkan *egrang* yang terbuat dari tempurung kelapa yang dibelah menjadi dua sehingga menyerupai setengah bola, kemudian diberi lubang tengahnya untuk diberi tali untuk memudahkan pemain untuk mengangkat tempurung tersebut pada waktu dimainkan.

### 10.a. Cara bermain permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemain harus naik ke *egrang* dan meletakkan kedua kaki pada papan atau pancadan yang berada pada ruas bambu.

Hal tersebut diperkuat dengan adanya foto di bawah ini :



**Gambar 12 :**  
**Seorang anak membawa *egrang* (Dok.Widarti,2012)**

- b. *Egrang* dapat berjalan jika terdapat keseimbangan pemain dalam mengangkat bambu satu demi satu dengan tangan, serta kaki yang berada dalam pancadan harus mengayunkan bambu bersama-sama pada saat tangan mengangkat

bambu tersebut untuk berjalan. Hal tersebut dapat dipertegas oleh pernyataan informan 1 sebagai berikut:

*“Caranipun dolanan menika nggih namung numpaki egrang menika lajeng dingge mlampah-mlampah kaliyan kanca-kanca. Padatanipun menawi dolanan menika kedah gentenan kaliyan kanca-kanca. Intine sapa mawon ingkang saged numpak egrang yo kedah gentenan anggenipun dolanan”* (CLW 01).

“caranya bermain ya hanya menaiki *egrang* kamudia untuk berjalan-jalan bersama-teman-teman. Intinya, siapa saja anak yang bisa menaiki *egrang* ya harus bergantian pada saat bermain.”

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dari informan 3 yang menyatakan bahwa:

*“Egrang menika namung saged dingge dolanan kangge lare-lare ingkang saged numpaki egrangipun. Dados mboten sedaya saged dolanan, ananging padatanipun, kanca-kanca sanesipun menika sami sorak-sorak melu seneng nalika wonten kancane numpak egrang”* (CLW 03).

“*Egrang* tersebut hanya bisa dimainkan oleh anak-anak yang bisa menaiki *egrang*. Jadi tidak semua anak dapat memainkannya, tetapi biasanya teman-teman lainnya bersorak ikut senang ketika ada teman yang bermain *egrang*.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dilihat bahwa permainan *egrang* dapat dimainkan oleh anak-anak yang dapat menaiki *egrang* tersebut. Tidak semua anak dapat bermain *egrang*, namun jika terus berlatih maka akan terbiasa berjalan dengan menggunakan *egrang*. Jika belum terbiasa menggunakan *egrang*, sebagian besar anak-anak dapat terjatuh atau terjungkal dari atas *egrang*.

## 11. Engkol/Panco

Permainan *engkol* adalah permainan yang juga merupakan permainan tradisional. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, *engkol* berarti alat untuk memutar, sedangkan dalam kamus *Bausastra* menyebutkan *engkol* adalah *piranti sebangsane piranti kanggo ngebor* (semacam alat untuk mengebor), *Mengkal-*

*mengkol*. Dari pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa, pengertian permainan *engkol*, karena dalam permainan tersebut terlihat gerakan setengah berputar lingkaran. Pergerakan tersebut disertai kekuatan saling mendorong. Dalam permainan tersebut juga terlihat gerakan *mengkal-mengkol* (bergerak ke kanan dan ke kiri). Jadi, permainan tersebut dikatakan *engkol* karena mungkin karena dari pergerakan tangan. *Engkol* memerlukan kekuatan tangan, di dalam permainan tersebut terlihat seperti gerakan saling dorong-mendorong untuk menjatuhkan. Seorang anak yang berhasil menjatuhkan, dialah yang berhak menang.

Permainan ini membutuhkan tempat yang datar misalnya, meja, papan, lantai, dan lain-lain. Tempat harus datar karena, berperan sebagai tumpuan siku tangan. Permainan tersebut hanya bisa dilakukan dua orang anak. Permainan tersebut tidak membutuhkan alat apapun.

#### **11.a. Cara bermain:**

a. Pemain harus dua orang anak.



**Gambar 13 :**  
**Posisi bermain *Engkol***

Hal tersebut dapat diperjelas dengan adanya pendapat dari informan yang menyatakan sebagai berikut:

*“Menawi dolanan engkol menika kedah lare kalih. Mboten saged luwih. Dolanan menika dolanan ingkang ngangge kekuatan tangan. Carane gampang tur mayar Mbak. Lare wau arep-arepan ing dhuwur meja utawi papan sanesipun lajeng masang tangan bentuke nyilang. Lajeng do ngetung “ji ro lu” lan do pating prekekel pada pengen ngubuhke tangan lawane. Sapa sing bisa ngrubuhke tangan yo kuwi sing menang.”(CLW 01).*

“Jika bermain engkol ini harus dua anak. Tidak bisa lebih. Bermain ini bermain yang menggunakan kekuatan tangan. Caranya mudah, anak tadi berhadap-hadapan di atas meja atau papan lainnya lalu memasang tangan yang bentuknya menyilang. Lalu mereka berhitung “satu, dua, tiga” dan saling beradu kekuatan untuk menjatuhkan tangan lawannya. Siapa yang bisa menjatuhkan tangan ya itu yang menang.”

Hal tersebut sejalan dengan pendapat informan 5 yang menyatakan sebagai berikut:

*“Yen engkol kuwi mung butuh bocah loro, yen arep ditandingake yo kudu bocah papat utawa sing dikarepake sing arep dolanan. Carane yow mung gampang, mung ngebruke tangan lawane kanthi ngujengi tangan kiwa. Sing dingo maen kuwi tangan kiwane sing dha nyilang kae mbak. Gek engko mung da cepet-cepetan ngrubuhake tangan lawane. Sing menang yaiku sing bisa ngrubuhake lan sing kuat tenagane, merga dolanan kuwi bisa mlaku kanthi nganggo kekuatahn fisik yaiku kekuatan tangan”(CLW 05).*

‘jika engkol hanya membutuhkan dua anak, jika ingin ditandingkan ya harus anak empat atau berapa yang akan bermain. Caranya hanya mudah, hanya menjatuhkan tangan lawannya dengan memegang tangan sebelah kanan. Yang digunakan bermain itu tangan tangannta yang saling bersilang. Nantinya hanya cepat-cepatan menjatuhkan tangan lawannya. Yang menang adalah yang bisa menjatuhkan dan yang kuat tenagannya, karena bermain tersebut bisa berjalan jika menggunakan kekutan fisik yaitu kekutan tangan.”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engkol dimainkan dengan cara sebagai berikut:

- b. Permainan dimulai, dengan posisi dua orang anak tersebut berhadapan.
- c. Tersedia papan atau tempat untuk bermain misalnya, meja, atau lantai yang datar.
- d. Dua pemain tersebut membentuk posisi tangan seperti gambar dibawah
- e. Setelah mereka siap, dimulai dengan hitungan *ji, ro, lu*.

- f. Permainan dimulai dan sebelum ada yang roboh atau tumbang, permainan harus terus berlangsung.
- g. Permainan selesai jika ada salah seorang anak yang berhasil merobohkan tangan lawannya.

## 12. *Gatheng*

Permainan *gatheng* adalah permainan yang dimainkan menggunakan *watu* (batu) sebagai alatnya. Oleh karena itu, batu tersebut disebut batu *gatheng*. Permainan *gatheng* tidak jauh beda dengan permainan *bekelan*, namun alat yang digunakan tidaklah sama. Jika *gatheng* alat yang digunakan adalah batu *gatheng* atau batu kerikil, sedangkan *bekelan* yang digunakan adalah anak *bekel* yang terbuat dari kuningan atau tembaga dan bola karet. Tempat yang digunakan untuk bermain *gatheng* tidak memerlukan tempat yang luas, bisa bermain *gatheng* di dalam rumah. Permainan *gatheng* adalah permainan yang sangatlah murah dan sederhana, hal tersebut dikarenakan permainan *gatheng* menggunakan batu sebagai alat bermainannya.

*Gatheng* memerlukan lima buah batu kerikil sebesar biji salak “*kenthos*” atau sebesar kelereng, sedangkan pemain *gatheng* berjumlah 2-5 orang anak. *Gatheng* pada mulanya hanya dimainkan oleh anak perempuan, namun pada kenyataannya ada juga anak laki-laki yang ikut bermain permainan ini. Batu yang digunakan untuk memainkan permainan ini berjumlah 5 batu. Keempat batu digunakan sebagai anak *gatheng* sedangkan satu batu digunakan sebagai “*uncalan*”.

### 12.a. Langkah-langkah permainan ini adalah:

- a. Ada empat anak melakukan *Hom-pim-pah*, untuk menentukan urutan pemain.

Misalnya si A mendapat urutan pertama, maka si A bermain paling awal.



**Gambar 14:**  
**Anak-anak perempuan sedang melakukan *hom pim pahh***  
**(dok. Widarti, 2012)**

- b. Pertama-tama si A melakukan *umbul* pada *gacuknya*, saat *gacuk* diumbulkan si A menyebar batu *gathengnya*, lalu melempar batu *gathengnya*. Selama batu dilempar ke atas tangan pemain mengambil batu *gatheng* satu terus menangkap batu yang dilemparkan ke atas tadi. Saat mengambil satu atau disebut '*mek ji*', kemudian batu dilempar ke atas lagi dan mengambil batu lagi. Begitu seterusnya hingga 4 batu dapat diambil semua. Hal tersebut dipertegas oleh pernyataan informan 1 sebagai berikut:

*“Caranipun dolanan menika ingkang kaping setunggal hom pim pa kangge nemtokaken urutan. Lajeng lare ingkang purwa menika wiwith dolanan, ingkang kaping setunggal ngumbulke gacuk, wonten ing sela-selanipun gacuk diumbulke, asta lare wau mendhet watu lajeng nampani gacuk, lajeng diumbulke malih, mendhet krikil malih, lan sakteruse” (CLW 01).*

“caranya bermain adalah yang pertama adalah *hom pim pah* untuk menentukan urutan. Kemudian anak yang pertama mulai bermain, yang pertama adalah melambungkan *gacuk*, ketika disela-sela *gacuk* dilempar ke

atas, tangan anak tersebut mengambil batu lalu menangkap *gacuk*, lalu dilemparkan kembali, lalu mengambil batu kerikil kembali dan seterusnya. (CLW 01)

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat dari Informan 05 yaitu sebagai berikut:

*“...Gatheng menika namung mbetahaken krikil kangge dolanan. Caranipun dolanan menika lare ingkang badhe dolanan kedah hom pim pah lan pingsut. Lare ingkang dolanan meika padatanipun lungguh kados gawe kalangan. Lajeng lare urutan ping pisan menika umbul lan jupuk krikil siji, lajeng umbul malih ngantos krikil telas. Lajeng sak teruse.” (CLW 03)*

*“...Gatheng hanya membutuhkan batu kerikil untuk bermain. Cara bermainnya yaitu anak-lara yang akan bermain harus melakukan hom pim pah dan pingsut. Anak yang bermain biasanya duduk seperti membuat lingkaran. Lalu anak yang berurutan pertama ini melempar gacuknyanya ke atas dan mengambil batu kerikil satu, lalu melempar lagi sampai batu kerikil habis. Lalu seterusnya.” (CLW 03)*

Dari pendapat informan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam permainan *gatheng* terdapat *gacuk* yang digunakan sebagai *umbul* serta batu kerikil yang digunakan sebagai batu *gatheng*. Cara permainan *gatheng* sangatlah simple, yaitu dengan melempar *gacuk* yang digunakan sebagai *umbul* lalu mengambil batu *gathengnya mek ji* ‘satu persatu’ lalu menangkap kembali *gacuk* yang dilempar.

c. Selanjutnya jika telah menyelesaikan ‘*mek ji*’ maka dilanjutkan dengan ‘*mek ro*’ atau mengambil batu dengan jumlah dua-dua. Jika jumlah batu *gatheng* adalah 4 batu, maka sudah jelas pemain dapat menjalani ‘*mek ro*’ dua kali, dilanjutkan dengan ‘*mek lu*’ mengambil batu *gatheng* tiga maka pemain dapat mengambil batu 3 dan satu. Diteruskan dengan *mek pat*.





**Gambar 15:**

**Pemain sedang melakukan *umbul* (Dok. Widarti)**

- d. Jika pemain telah menyelesaikan '*mek pat*', maka pemain harus melakukan '*dulit*' untuk mendapatkan *sawah*. *Dulit* dilakukan dengan cara menyentuh tanah dengan jari telunjuk. Dengan melempar batu ke atas, lalu mengambil ke empat batu yang berada di tanah, lalu menangkap batu yang dilempar dan mendulit tanah, maka pemain tersebut mendapatkan satu sawah.

**12.b. Aturan dalam permainan yaitu:**

1. Pemain dinyatakan mati jika ada abut yang terjatuh saat ia melakukan lemparan serta pada dapat waktu mengambil batu yang ditanah.
2. Tidak dapat melakukan '*mek ji*' hingga *mek dulit*.
3. Jika pemain menyelesaikan '*mek ji*' hingga '*mek dulit*', maka pemain tersebut mendapat satu sawah.

**13. *Gobag sodor***

*Gobag sodor* merupakan permainan yang dimainkan oleh kelompok yang melawan kelompok lainnya. Untuk menentukan siapa yang berjaga dan siapa yang main, dilakukan dengan cara memilih ketua kelompok terlebih dahulu, lalu ketua

kelompok tersebut melakukan *sut*, namun dapat juga dilakukan dengan cara mencari pasangannya masing-masing lalu dengan serentak melakukan *sut*.

### 13.a. Cara bermain:

1. Para pemain berkumpul dan harus berjumlah genap misalnya (a,b,c,d,e,f,g,h,i,j, sebanyak sepuluh anak). Mereka membuat arena permainan dengan membagi garis melintang lima buah karena jumlah pemain perkelompok terdapat lima anak.
2. Mereka melakukan *pingsut* antara masing-masing pasangan untuk menentukan kelompok yang menang dan yang kalah (jadi). Misalnya kelompok I (a,b,c,d,e) yang kalah dan kelompok II (f,g,h,i,j) yang menang. Hal tersebut sama dengan yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut :

*“...gobag sodor menika ingkang kaping setunggal pingsut lan golek pasangan piyambak-piyambak. Menawi sampun sedaya, lajeng kelompok ingkang menang dados setunggal lan kelompok ingkang kalah ugi dados setunggal kelompok, saengga wonten kalih kelompok...” (CLW 03).*

*“...Gobag sodor ini yang pertama melakukan pingsut dan mencari pasangannya masing-masing. Jika sudah semua, lalu kelompok yang menang menjadi satu kelompok dan kelompok yang kalah juga menjadi satu kelompok, sehingga terdapat dua kelompok...” (CLW 03)*

Dari pendapat Informan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengundian pemain pada permainan *gobag sodor* dilakukan dengan *pingsut* secara berpasangan. Jadi sebelum bermain mereka mencari pasangannya masing-masing untuk melakukan *pingsut*, setelah mendapat pasangannya masing-masing secara serentak mereka melakukan *pingsut*. Lalu setelah melakukan *pingsut*, kelompok yang kalah berkumpul menjadi satu kelompok dan yang menang berkumpul menjadi satu kelompok.

3. Kelompok I siap di tempat jaga, berdiri di atas garis melintang, demikian pula yang dipilih sebagai *sodor* yaitu, anak yang menjaga garis sumbu atau garis tengahnya.
4. Kelompok dua harus berusaha untuk masuk ke kotak yang dijaga oleh kelompok I. Setelah berhasil masuk ke kotak pertama maka akan beralih ke kotak yang lain. Pemain yang dapat masuk ke kotak harus hati-hati dan mempertinggi kelincahannya supaya tidak tersentuh oleh penjaga *sodor* atau garis. Apabila salah satu pemain tersentuh maka semua regu akan mati dan menjadi pergantian pemain. Di bawah ini gambar anak yang sedang menjadi *sodor* dan berusaha menyentuh pemain yang sedang berusaha menerobos ke belakang.



**Gambar 16:**  
**Penjaga sodor berusaha menyentuh pemain yang melintas**  
**(Dok.Widarti,2012)**

5. Apabila salah satu pemain (f) dapat berhasil menerobos tepat dibelakang penjaga dan kembali lagi ke depan maka, kelompok II menang.
6. Biasanya kalau satu pemain sudah berhasil menerobos, kelompok I akan memeperketat penjagaannya.

7. Untuk pemenang, yang kalah harus siap menggendong kelompok yang menang.

Gendongan ini sebagai hukuman karena telah kalah.

### **13.b. Aturan permainan pada permainan ini adalah :**

1. Petugas *sodor* dan pejava ialah memegang, menyentuh, serta menyinggung lawan dengan tangan. '*sodor*' tidak boleh menggunakan kaki atau bagian tubuh yang lain untuk menyentuh lawan.
2. Bila *sodor* (penjaga) dapat memegang (menyetuh, menyinggung) lawan, pemain lawan dikatakan '*kena sodor*' maka terjadi pergantian pemain.
3. Diadakan pergantian pemain jika pemain ada yang terkena *sodor*, pemain ada yang keluar garis, dalam satu ruangan terdapat 3 atau 4 orang.

## **14. Jamuran**

*Jamuran* berasal dari kata *jamur* yang berarti cendawan (tumbuhan parasit atau halma), dan mendapat akhiran -an. *Jamur* berbentuk bulat, maka permainan *jamuran* juga berbentuk bulat yaitu, membentuk lingkaran. Permainan ini biasanya dimainkan pada sore hari. Jumlah pemain *jamuran* tidak dibatasi, namun biasanya berkisar 4-14 anak. Sedangkan, batasan umur tidak mengikat pada permainan ini biasanya kisaran umur 6-13 tahun. Permainan ini tidak memerlukan alat permainan kecuali area bermain yang luas. Pemainnya dapat laki-laki ataupun anak perempuan, atau anak perempuan saja.

### **14.a. Cara bermain permianan:**

- a. Para pemain berkumpul di halaman
- b. Para pemain melakukan *hom-pim-pah* untuk menentukan siapa pemain yang kalah dan sispa pemain yang menang.

- c. Misalnya yang bermain adalah A,B,C,D,E,F,G, dan ternyata pemain yang kalah adalah A, maka pemain A berdiri ditengah-tengah pemain lainnya dan si A sebagai *pancer* “pusat” sedangkan yang lain berdiri mengelilingi A dengan bergandengan tangan sambil menyanyikan lagu *Jamuran*. Saat mengelilingi A pemain yang lain harus bergandengan tangan membentuk lingkaran , sehingga jika dilihat lingkaran tersebut seperti jamur.



**Gambar 17:**  
**Posisi pemain yang sedang bermain *Jamuran* (Dok.Widarti, 2012)**

Gambar di atas diperjelas dengan adanya pendapat dari informan yang menyatakan sebagai berikut:

*“...Manawi sampun, mangke lare ingkang jaga menika ngadeg ing setengahing bunderan. Bunderan menika dipundamel kaliyan kanca-kanca sanesipun, sedaya sami gandhengan asta saha nyanyi lagu jamuran. Lare-lare kuwi mau nyanyi campur mubeng saengga krasa rukun, rame, lan gayeng” (CLW 01)*

“...jika sudah, nanti anak yang berjaga ini berdiri di tengah-tengah lingkaran. Lingkaran ini terbentuk oleh anak-anak yang lainnya, semua bergandengan tangan serta menyanyikan lagu *Jamuran*. Anak-anak itu suka bernyanyi serta berputar sehingga terasa rukun, rame dan asyik” (CLW 01)

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh informan 3 yang mengatakan sebagai berikut:

“... kanca-kanca ingkang mboten jaga menika gandengan mbentuk kaya kalangan, lan lare ingkang dadi wonten sak jeroning kalangan. Lajeng kanca-kanca pada nyanyi *jamuran*, menawi sampun rampung nyanyi, lare ingkang dadi menika ngakon kanca-kanca supados dadi jamur miturut karepe lare kasebat.” (CLW 03)

“...teman-teman yang tidak berjaga ini saling bergandengan membentuk seperti lingkaran, dan anak yang jadi berada didalam lingkaran. Lalu teman-teman saling bernyanyi *jamuran*, jika sudah selesai bernyanyi, anak yang berjaga menyuruh teman-teman yang lain menjadi jamur seperti yang nginkan anak tersebut.” (CLW 03).

- d. Pemain yang menang berjalan bergandengan tangan mengelilingi A yang menjadi pusat sambil menyanyikan lagu *jamuran* sebagai berikut:

*Jamuran jamuran ya ge ge thok*

*Jamuran, ya ge ge thok*

*Jamur gaji mbejijih sak ara-ara*

*Sira badhe jamur apa?*

- e. Bersamaan dengan berhentinya lagu tersebut, maka berhenti berputar pemain yang menang dalam mengelilingi si A. Lalu pemain A menjawab petanyan mereka, misalnya *jamur ilir*.
- f. Setelah mengetahui jawaban si A maka, pemain yang *mentas* berdiri dengan satu kaki sedangkan tangannya berada di pinggang.
- g. Jika mereka telah siapa pada posisi masing-masing maka, A harus memutarakan tubuh semua pemain secara bergiliran. Namun, jika pemain kedapatan terjatuh saat diputarakan tubuhnya maka, ia yang berhak menggantikan posisi si A berada di dalam lingkaran.
- h. Demikian permainan ini dapat diulang-ulang dari awal.
- i. Kalah dan menangnya pada permainan ini adalah semakin sering dia menjadi pusat maka ialah yang kalah.

### 15. *Layangan*

*Layangan* adalah salah satu jenis permainan anak tradisional yang masih menjadi permainan keseharian anak-anak di desa Bejiharjo. *Layangan* dimainkan pada musim kemarau, karena permainan tersebut membutuhkan arena yang luas. Permainan *layangan* menggunakan arena seperti, *ngalas* (sawah kering) dan lapangan. Seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 18. Seorang anak sedang *methek layangan*.  
(Dok.Widarti, 2012)**

Cara memainkan *layangan* tersebut sebagian besar tidak untuk beradu, akan tetapi dilihat dari keindahan jenis *layangan* dan ketinggian menerbangkan *layangan*. Masing-masing anak memiliki kreasi jenis *layangan*, dan kreasi warna (perpaduan jenis warna). *Layangan* tersebut memerlukan bahan misalnya, bambu dan kertas. Kertas yang digunakan sebagian besar menggunakan kertas minyak warna, tetapi terkadang ada yang menggunakan kertas koran. Dari permainan tersebut, akan muncul nilai-nilai positif yang didapatkan oleh anak-anak. Nilai-nilai tersebut misalnya, nilai keindahan (estetika), seni, dan semangat. Keindahan dan seni dapat dilihat dari perpaduan warna yang sering muncul dari angan-angan

anak-anak yang dicurahkan ke dalam *layangan* yang dibuatnya. Selain itu, berbagai bentuk *layangan* yang sederhana, akan tetapi merupakan hasil karya anak-anak adalah nilai seni yang positif. Nilai semangat dan kebersamaan juga terbentuk dari awal pembuatan, saat *nguloke* (menerbangkan) *layangan*.

## 16. *Kucingan-kucingan*

Permainan ini menirukan gerakan *kucing* atau kebiasaan *kucing* yang menerkam mangsanya. Jadi permainan ini terinspirasi dari kegiatan *kucing* yang biasanya mengejar-ngejar mangsanya, yaitu *tikus*. Dalam permainan ini ada yang berperan sebagai *kucing* serta sebagai *tikus* yang dikejar-kejar untuk ditangkap. Selain itu ada juga anak-anak yang menjadi pagar pembatas bagi si *kucing* dan si *tikus*. Hal tersebut diperjelas dengan adanya pendapat dari informan 1 yang menyatakan bahwa :

*“Tata caraipun dolanan menika ingkang kaping setunggal hom pim pah, lajeng pingsut. Pingsut menika kangge nemtokaken sinten ingkang dadi tikus lan kucing. Padatanipun, ingkang dados kucing menika ingkang kalah pingsut. Saklajengipun, lare-lare sanes sami damel bunderan lan tangan kanthi gandhengan. Menawi sampun wiwit dolanan, kayata lumrahipun kucing menika mlayu-mlayu nguyak tikus. Kanca-kanca ingkang dados pager kedah mbuka lan nutup supados tikus saged mlebu metu, ananging ampun ngantos kucing menika saged mlebu kalangan bunderan tikus.” (CLW 01)*

“ tatacara bermain permainan ini yang pertama *hom pim pah*, lalu *pingsut*. *Pingsut* ini digunakan untuk menentukan siapa yang jadi *tikus* dan *kucing*. Biasanya, yang jadi *kucing* ini yang kalah *pingsut*. Lalu, anak-anak yang lain membuat lingkaran dan tangannya bergandengan. Jika sudah mulai bermain, seperti biasanya *kucing* ini berlari-lari mengejar *tikus*. Teman-teman yang menjadi pagar harus membuka dan menutup agar *tikus* dapat keluar masuk, namun jangan sampai *kucing* ini bisa masuk lingkaran *tikus*.” (CLW 01)

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat dari informan 2. Pernyataan tersebut sebagai berikut:



“...dolanan kucing-kucingan sakngertiku kadadean saka kucing lan siji bocah dadi tikus. Kucing kuwi duwe tugas kanggo nyekel tikus. Ngono kuwi Mbak. Kanggo nentokake sapa sing dadi kucing lan sapa sing dadi tikus, dianakake *hom pim pah* kuwi mau lan sing paling pungkasan kalah nglakoni sut. Sing kalah anggone pingsut dadi tikus lan sing menang dadi kucing. Tikus mapan ana ing jero kupengane bocah-bocah sing pada mentas utawa sing padaha menang kuwi mau, yen kucing meksa arep mlebu bocah-bocah padha ndodok supaya kucing ora bisa brobos....”(CLW 02)

“Permainan kucing-kucingan setahu saya terbentuk dari kucing dan satu anak menjadi tikus. Kucing tersebut mempunyai tugas untuk menangkap tikus. Untuk menentukan siapa yang jadi kucing dan siapa yang jadi tikus, diadakan *hom pim pah* itu tadi dan yang paling kalah melakukan *pingsut* yang kalah dalam *pingsut* menjadi tikus dan yang menang menjadi kucing. Tikus berada di dalam lingkaran anak-anak yang menang, jika kucing memaksa untuk masuk, anak-anak tersebut jongkok agar kucing tidak dapat masuk...” (CLW 02)

Pendapat-pendapat dari kedua informan di atas dipertegas dengan adanya foto dibawah ini :



**Gambar 19 :**  
**Posisi *tikus* berada di dalam lingkaran (Dok. Widarti, 2012)**

Dari pendapat para informan di atas dapat disimpulkan bahwa cara bermain permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Para pemain mengundi siapa yang *dadi* dan siapa yang *mentas* dengan cara *hom-pim-pah*. Setelah tinggal dua anak mereka mengadakan *pingsut* untuk menentukan siapa yang jadi kucing dan siapa yang jadi tikus.

- b. Setelah ditentukan siapa yang jadi *kucing* dan *tikus*, anak-anak yang *mentas* membuat lingkaran dengan saling bergandengan tangan. Sedangkan si *tikus* masuk didalam lingkaran dan si *kucing* berada di luar lingkaran.
- c. *Kucing* berusaha mengejar ataupun masuk ke dalam lingkaran agar dapat menangkap si *tikus*, namun para pemain yang *mentas* berusaha melingdingi *tikus* dengan menghalang-halangi si *kucing* masuk ke dalam lingkaran.
- d. Misalnya saja A,B,C,D,E,F,G,H,I,J, dan K. pemain yang *mentas* adalah A,B,C,D, E, F, H,I dan K, sedangkan yang jadi *kucing* adalah si G dan yang menjadi *tikus* adalah si J.
- e. Pemain A,B,C,D, E,F, H, I dan K saat lengah dalam menjaga lingkarannya si G dapat menerobos masuk ke dalam lingkaran, namun si J yang menjadi *tikus* berlari keluar lingkaran.
- f. *Kucing* berusaha keluar lingkaran dan mengejar si *tikus*, saat kucing dapat menangkap si *tikus*. Maka permainan diulang kembali dengan menunjuk *tikus* maupun *kucing* yang baru atau dapat dimainkan dengan cara bertukar peran.

## 17. *Kubuk*

*Kubuk* berarti permainan yang dimainkan dengan cara menebak jumlah biji-bijian (biji jagung, sawo,dll) yang ditutupi oleh tangan pemain. Siapa yang berhasil menebak jumlah biji tersebut, adalah pemilik biji yang berhasil ia tebak. Permainan *kubuk* dimainkan antara 2-6 orang. Permainan *Kubuk* sudah jarang dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo, namun orang-orang tua disana masih menceritakan kepada anak-anak disana. Akan tetapi anak-anak di desa Bejiharjo tidak mengetahui cara bermain *kubuk* tersebut.

### 17.a. Cara bermain permainan anak tradisional *kubuk* :

- a. Para pemain duduk dilantai.
- b. Para pemain melakukan *sut* jika pemain terdiri dari dua pemain, jika lebih dari 2 pemain misalnya 4 pemain maka pengundian dilakukan dengan cara *hom-pim-pah*.
- c. Para pemain (misalnya A,B, C, D) menyiapkan biji jagung sesuai kesepakatan misalnya tiap pemain harus menyerahkan 10 *kecik*.
- d. Pemain yang menang misalnya C yang bermain duluan. Semua *kecik* yang terkumpul kemudian ditutup dengan telapak tangan. Tangan kanan memegang sebagian *kecik* dan menyuruh pemain yang kalah untuk menebak secara tepat jumlah *kecik*nya yang ditutup tadi.

Hal tersebut dipertegas dengan adanya pendapat dari informan 4 yang menyatakan sebagai berikut :

*“ Dolanan kubuk menika kedhah ginakaken woh-wohan ingkang cacahipun kathah. Sakumpamanipun woh jagung utawi woh turi. Lajeng menawi sampun pikanthuk sedayanipun, lare-lare menika sami nindakaken sut utawi hom-pim-pah. Lare-lare kalawau sami lenggah kanthi mbentuk bunderan saha sami mbeta kecikipun piyambak-piyambak, menawi sampun lajeng ingkang urutan kapisan menika main rumiyin lajeng wohipun kalawau dipunparingaken wonten astanipun lajeng dipun dipun bagi. Nah kanca-kanca sanesipun menika sami bedhik cacahipun woh ingkang wonten ing astanipun kalawau.lare ingkang leres anggenipun mbedik kalwau pikanthuk sedaya who ingkang kabedhik kalawau. Menawi sampun wiji jagung ingkang mboten kabedhik lajeng dipunsebar wonten ing ngajenganipun lare menika wau, lajeng menawi wonten ingkang celak antawisipun wiji jagung kalawau lajeng dipungarit ngangge driji kelingking” (CLW 04).*

“permainan kubuk ini harus menggunakan biji-bijian yang jumlahnya banyak. Seumpamanya biji jagung atau biji turi. Lalu jika sudah mendapatkan semuanya, anak-anak ini melakukan *sut* atau *hom-pim-pah*. Anak-anak tersebut duduk dengan membentuk lingkaran dan membawa keciknya sendiri-sendiri, jika sudah lalu yang urutan pertama bermain dahulu lalu bijinya tadi diletakkan ditelapak tangan lalu dibagi. Teman-

teman yang lainnya menebak jumlah biji yang terdapat ditangan tersebut. Anak yang benar saat menebak maka dia yang mendapatkan semua biji jagung yang sudah tertebak. Jika sudah biji jagung yang tidak ditebak lalu disebar di depannya anak tai, lalu jika ada yang saling dekat diantara biji jagung tadi lalu digarit dengan menggunakan jari kelingking. Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh informan 5

yaitu sebagai berikut:

“...bocah kuwi gawa winih jagung utawa isa winih dhele tapi sing akeh mbak. Terus winih kuwi mau dikopyok ning tangan. Njuk dibagi terus kon mbedek kanca liyane, sapa isng isa mbedek kuwi mau bakal entuk sekabehe winih kuwi mau. Sakbubare kuwi mau winih liyane disebar ning jubin gek digariti siji baka siji winih jagung sing pada cedhakan.

“ anak tersebut membawa biji jagung atau kedelai tetapi yang banyak. Lalu biji tersebut dikocok di tangan. Lalu dibagi terus disuruh menebak teman yang lainnya, siapa yang bisa menebak tersebut akan mendapatkan semuanya biji itu. Setelah itu biji yang lainnya disembarkan di lantai lalu digariti satu persatu biji jagung yang saling berdekatan.

- e. Pemain A dan B mencoba menebak, ternyata mereka tidak berhasil menebaknya maka *kecik* menjadi milik C, sedangkan sebagian *kecik* yang lainnya dimainkan dengan cara disebar. 2 *kecik* yang berdekatan digaris dengan menggunakan jari kelingking dan jangan sampai menyentuh *kecik-kecik*nya. Bila menyentuh *kecik* yang lain, maka permainan C berhenti. Kemudian salah satu *kecik* yang sudah digaris tadi disenthil dengan menggunakan ibu jari samapi mengenai *kecik* yang satunya.
- f. Jika saat menyenthil tidak mengenai biji jagung disebelahnya, maka permainan digantikan oleh pemain yang lainnya, namun jika saat menyenthil itu terkena maka diteruskan mengarit hingga jagung habis..
- g. Pemain yang menang akan mendapatkan jumlah *kecik* yang banyak.

## 18. *Macanan*

Kata *macanan* berasal dari kata *macan* dan mendapat akhiran *-an*. *Macan* artinya harimau, jadi *macanan* artinya harimau tiruan. Disebut *macanan* karena di dalam permainan ini terdapat sebuah alat yang dianggap atau berperan sebagai *macan* dan dua puluh satu batu kerikil digunakan sebagai *wong*. Di lain pihak lawan *macan* adalah manusia. Hal tersebut dipertegas oleh pendapat dari informan 1 sebagai berikut:

“...*lajeng dolanan macanan kaliyan bas-basan menika meh pada. Gambar papan ingkang dingge dolanan menika sami. Awujud kaya segi empat. Menawi dolanan macanan, perlu krikil jumlahipun 21 kangge uwong lan watu radi ageng ingkang dingge macan*” (CLW 01).

“...kemudian dolanan *macanan* dengan *bas-basan* tersebut hampir sama. Gambar bagan yang digunakan untuk bermain hampir sama berbentuk seperti segi empat. Apabila bermain *macanan* memerlukan krikil berjumlah 21 buah untuk *uwong* dan batu yang lebih besar untuk *macan*.”

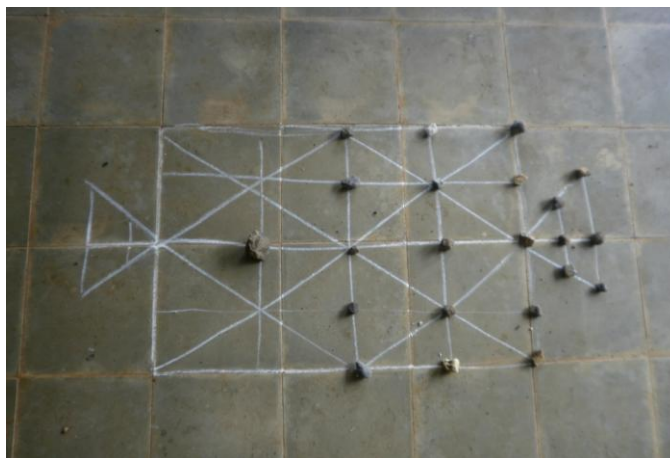
Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh informan 3 sebagai berikut:

“*Intinipun sami yaiku macan menika kedah nyaploki uwong ingkang jumlahipun 21 supados saged menang lan uwong ugi mekaten, ampun ngantos kecaplok macan. Uwong kudu alon-alon ngatur posisi lampahipun supados saged ngepung macan saengga saged menang ugi*” (CLW 03).

“Intinya sama, yaitu *macan* tersebut harus memakan *uwong* yang jumlahnya 21 supaya bisa menang dan *uwong* juga begitu, jangan sampai termakan oleh *macan*. *Uwong* harus berhati-hati mengatur posisi saat berjalan supaya dapat mengepung *macan* sehingga bisa menang ugi.”

### 18.a. Cara bermain:

- a. Pemain membuat arena dengan menggunakan batu kapur seperti gambar di bawah ini:



**Gambar 20: papan bermain *macanan* (Dok.Widarti, 2012)**

- b. Setelah pemain membuat arena permainan dengan batu kapur, mereka mencari batu kerikil yang berukuran kecil berjumlah 21 batu kerikil dan satu batu berukuran besar untuk dijadikan *macannya*.
- c. Pemain yang berjumlah dua orang menentukan urutan bermain dengan *sut*, setelah ditemukan urutan bermain, si A yang menang dan menjadi si *Macan* sedangkan si B menjadi *uwong* yang siap memasukan *macan* ke dalam *krangkeng* 'kandang'. Hal tersebut dipertegas dari pendapat informan 1 sebagai berikut:

*“Dolanan dipunwiwiti kanthi pingsut kangge nemtokaken sinten ingkang dadi macan lan uwong. Lajeng menawi sampun diwiwiti intine dolanan menika macan kudu bisa nyaploki uwong lan walikane, uwong aja nganti dicaploki macan lan alon-alon isa ngepung macan”* (CLW 01).

“Permainan dimulai dengan *pingsut* untuk menentukan siapa yang menjadi *macan* dan *uwong*. Kemudian, apabila sudah dimulai inti dari permainan tersebut *macan* harus bisa memakan *uwong* dan sebaliknya, *uwong* jangan sampai termakan *macan* dan berhati-hati mengepung *macan*.”

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat dari informan 4 yang menyatakan sebagai berikut:

*“Sawise sampun nemtokaken sinten ingkang dolanan rumiyin, lare ingkang ngobahke macan menika kedah nyaploki uwong ingkang kathahipun selikur. Lajeng ingkang ngobahke uwong menika kudu saged ngepung macan.”* (CLW 04).

“Sesudah menentukan siapa yang bermain duluan, anak yang menggerakkan *macan* harus bisa memakan *uwong* yang jumlahnya 21 tersebut. Kemudian yang menggerakkan *uwong* harus bisa mengepung pergerakan *macan*.”

- d. Pertama-tama si B meletakkan *uwong* nya di titik-titik yang telah tersedia yang berada bersebrangan dengan *macan*.
- e. Setelah semua *uwong* dan *macan* menempati titik yang disediakan, maka giliran menjalankan *uwong* serta *macan*. Si B berusaha memasukkan *macan* ke dalam kandang dengan mengerakkan *uwong*nya. Sedangkan si A berusaha untuk mencaplok *uwong* yang berada dititik-titik didepannya.
- f. *Macan* bisa mencaplok jika dibelakang *uwong* terdapat titik yang kosong atau tidak ada yang menghalang-halangi dibelakangnya, maka *macan* dapat mencaploknnya dan mendapat sebuah *uwong*.
- g. *Uwong* yang dijalankan oleh si B harus berhati-hati dalam melangkah pada titik-titik yang di depannya, jika salah langkah saja *uwong* yang dijalankan bisa dicaplok oleh *macan* yang berada di samping maupun di depan *uwong* tersebut.
- h. Jika si B dapat mengkrangkeng *macan* maka, si B adalah pemenang. *Macan* dapat dikatakan kalah jika *macan* tidak mempunyai kesempatan untuk bergerak ke segala arah.
- i. Jika *macan* sudah tidak bergerak ataupun *uwong* yang tersisa tidak dapat mengkrangkeng *macan* maka permainan harus diulang dari awal lagi.

#### **18.b. Aturan permainan :**

- a. Pemain mengadakan perjanjian , siapa yang jadi *wong* “orang” dan siapa yang jadi *macan*.
- b. *Macan* boleh mencaplok asalkan ada tempat kosong untuk dicaplok.

- c. *Wong* tidak boleh mencaplok namun hanya boleh menjebak *macan* atau mengurungkan *macan*.

## 19. *Gendiran*

Kata *gendir* menurut kamus Baoesastra Jawa berarti *dolanan dir-diran*, utawi nekeran. Akan tetapi, anak-anak di desa Bejiharjo menyebutnya dengan sebutan *gendir* sebagai nama dari *kelereng*. Permainan *gendiran* juga bisa disebut sebagai permainan kelereng. *Gendir* adalah benda berbentuk bulat, keras, dan kecil. Besar kecilnya *gendir* kira-kira seperti biji kelengkeng.

Permainan tradisional *gendiran* adalah permainan yang membutuhkan lahan atau arena yang luas. Arena yang dibutuhkan sebagian besar harus berada ditanah misalnya, halaman rumah, kebun, halaman balai dusun, dan area lain yang sekiranya luas. Permainan tersebut tidak menentukan umur, akan tetapi permainan *gendiran* dapat dimainkan oleh siapapun, sebagian besar permainan *gendiran* dimainkan oleh anak-anak usia 6-10 tahun. Pemain sebagian besar adalah laki-laki. Permainan kelereng membutuhkan minimal 2 orang anak, dan maksimal adalah 7 orang anak. Permainan *gendiran* tidak membutuhkan *piranti* atau alat, selain *gendir* (kelereng).

### 19.a. Cara bermain *gendiran*:

- a. Pemain membuat gambar arena untuk tempat *gendir*.
- b. Setelah gambar selesai disetiap sudut ruang harus terisi kelereng.
- c. Apabila pemain harus berjumlah 2-3 orang, posisi *gendiran* bisa ditempatkan pada setiap sudut, akan tetapi jika pemain lebih dari 3 orang, maka posisi *gendir* seperti gambar dibawah:





**Gambar 21: Arena bermain *Gendir*(Dok. Widarti, 2012)**

- d. Setiap anak berhak mengeluarkan atau menyumbangkan 1 *gendir* untuk mengisi ruangan sekaligus untuk taruhannya.
- e. Setelah posisi semua *gendir* tertata pemain melakukan hompimpa untuk menentukan siapa saja urutan yang akan melempar
- f. Jarak lemparan dari ruang *gendir* dengan pemain kira-kira 5-7 meter, atau sesuai tempat yang ada.
- g. Setelah mendapat *giliran*, pemain melempar *gendir* misalnya, si A, kemudian diteruskan si B, C, dst.
- h. Dari beberapa jumlah pemain tersebut, barang siapa memiliki posisi *gacuk* paling dekat dengan ruang *gendir*, berhak *nginceng* (menembak kelereng) duluan. Hal tersebut diperjelas dari pendapat informan 1 seperti berikut:

*“...gambar papan gendiran wujudipun segitiga, lan gendir-gendir ingkag badhe dingge dolanan menika dipuntata ing papan kala wau. Yen sampun lajeng lare lare pada nguncalke gacuk saka jarak kirang langkung 5 m. sinten ingkang langkung cedhak ingguh menika ingkang nginceng paling disik...”(CLW 01)*

*“...gambar tempat gendiran berbentuk segitiga, dan gendir-gendir yang akan digunakan bermain ini ditata di tempat tersebut. Jika sudah lalu anak-anak semua melempar gacuk dari jarak kurang lebih 5m. siapa yang lebih dekat adalah yang membidik terlebih dahulu...”*

Pendapat di atas diperjelas dengan adanya gambar dibawah ini, gambar yang menunjukkan seorang anank sedang *nginceng* ‘membidik’ *gendir* yang berada di dalam segitiga.



**Gambar 22: Seorang anak sedang membidik *gendir***  
(Dok.Widarti, 2012)

- i. Apabila *gacuk* tersebut mengenai *gendir*, maka si B berhak lanjut bermain sampai *gacuk* tersebut berhenti mengenai *gendir* yang ada di dalam ruangan. *Gendir* di anggap menjadi milik pemain si B apabila *gendir* keluar ruangan. Apabila *gendir* masih di dalam ruangan atau biasa disebut miss, maka si B belum bisa mengambil *gendir* tersebut.
- j. Permainan dilanjutkan oleh pemain lain sampai kelereng habis secara berurutan terus menerus.
- k. Pemain yang dianggap menang adalah pemain yang paling banyak mendapatkan *gendir* dalam satu *ronde* tersebut.

## **20. Sar-sur kulonan**

Jalannya permainan *Sar-sur kulonan* dapat dimainkan dengan cara membagi anak-anak menjadi dua kelompok. Lalu satu kelompok ditempatkan di sisi barat

dan satu kelompok berada di sisi timur. Hal tersebut diperjelas dengan adanya pendapat dari para informan yaitu sebagai berikut:

*“...Bocah sing kalah anggone pingsut nglumpuk dadi siji, semono uga sing menang yow nglumpuk dadi siji. Yen wis padha nglumpuk sing padha pisah kelompok menang karo sing kalah, yen sing kalah menika wonten sisih kulon lan sing menang wonten ing sisih wetan. Nanging ing tengah-tengah antarane rong kelompok mau ana sing nengahi utawa bisa disebut penengah utawa wasit...”*(CLW 02)

“...anak yang kalah saat *pingsut* berkumpul menjadi satu, begitu pula yang menang juga berkumpul menjadi satu. Jika sudah berkumpul semua berpisah antara kelompok menang dan kelompok kalah, jika yang kalah berada di sebelah barat dan yang menang berada disebelah timur. Namun ditengah-tengah antara kedua kelompok ada yang menengahi atau dapat disebut dengan penengah atau wasit...”

Pendapat di atas adalah awal dari permainan *sar-sur kulonan*, langkah selanjutnya yang dikemukakan oleh informan 2 adalah sebagai berikut:

*“...Kanggo pambukaning angone dolanan sar-sur kulonan, penengah nyeluki salah sijine anggota kulon kanthi bengok Suuur Kulon, terus kelompok kulon nunjuk wakilipun Mbak bocah sing dadi wakil seka kelompok kulon maju. Bocah kuwi mau ngandani sapa sing bakal dibidik saka kelompok wetan kanthi mbisiki. Anggone ngandani aja nganti kelompok wetan krungu, supayane kelompok wetan ora menang. Yen uwis bocah kuwi mau wangsul ana ing kelompok, penengah nyeluk suuur wetan. Wakil saka kelompok wetran majeng, yen sing maju kepeneran sing disebutke karo kelompok wetan dadine kelompok kulon kalah ananging yen sing maju kuwi dudu sing disebutke. Bocah kuwi kudu nembak sapa sing dibisike mau, yen salah anggone nyebutke, kelompok wetan kalah lajeng mlajar utawa mlayu ngulon supayane ngendong utawa nglakoni apa wae sing dikarepake kaliyan kelompok kilen...”*(CLW 02)

“...untuk membuka permainan *sar-sur kulonan*, penengah memanggil salah satu anggota kelompok barat dengan berteriak *Suuus Kulon*, lalu kelompok barat menunjuk wakilnya. Anak yang menjadi wakil tersebut member tahu siapa yang akan dibidk dari kelompok timur dengan cara membisiki. Saat member tahu jangan sampai kelompok timur mendengar agar kelompok timur tidak menang. Jika sudah anak tersebut kembali pada kelompoknya, penengah memanggil *Suur wetan*. Wakil dari kelompok timur maju, jika yang maju sama dengan yang disebutkan oleh kelompok timur maka kelompok barat kalah namun jika yang maju tersebut bukan yang disebutkan. Anak tersebut harus menebak siapa yang dibisiki tadi, jika kalah saat menyebutkan,

kelompok timur kalah lalu berlari menuju kelompok barat untuk mengendong atau melakukan apa saja yang diinginkan dari kelompok barat...”

Dari pendapat informan 2 hampir sama dengan pendapat dari informan 4, pendapat dari informan 4 adalah sebagai berikut :

*“...lha lare-lare menika kan gadhah jeneng, lha mangke menika si wasit ingkang tengah menika ngundang sur kulon, salah satunggaling wakil menika majeng lajeng mbisiki kuping wasit. Mbisiki nyebutaken naminipun lare ingkang mapan wonten kelompok wetan, lajeng saksampunipun mbisiki lan wangsul wonten ing kelompok kilen. Lajeng wasit sik penengah menika ngundang sur wetan, lha sur wetan saksampunipun dipun panggil lajeng setunggal kelompok wetan menika ngira-ngira siten ingkang ditunjuk, menawi keleresan mangke ingkang majeng nyedaki penengah menika jenengnipun persis ingkang dipun sebutaken berarti menika ingkang dipun ‘sur’...”*”(CLW 04)

“...anak-anak tersebut mempunyai nama, lha nanti wasit yang ditengah memanggil Suur kulon, salah satu wakil itu maju lalu membisiki telinga wasit. Berbisik menyebutkan nama anak yang berada di kelompok timur, lalu sesudah membisiki dan kembali ke kelompok barat. Lalu wasit yang ditengah memanggil Suur wetan, lha sur wetan setelah dipanggil lalu satu kelompok timur mengira-ira siapa yang akan ditunjuk, jika kebetulan nanti yang maju mendekati penengah ini namanya sama persis dengan yang disebutkan berarti menika ingkang dipun sur...”

Dari pendapat kedua informan di atas, dapat disimpulkan bahwa cara-cara bermain *sar-sur kulonan* adalah sebagai berikut:

- a. Pertama-tama ada dua pemain yang dijadikan ketua, setelah terpilih menjadi ketua kelompok, maka ketua tersebut memilih anggota kelompoknya dengan cara *pingsut*. Setelah mengundi siapa yang kalah dan yang menang, maka yang menang terlebih dahulu memilih teman untuk dijadikan anggotanya dan disusul ketua yang kalah yang memilih lalu dilakukan secara bergantian hingga anggota kelompoknya terkumpul.
- b. Setelah semua terbagi menjadi kedua kelompok, satu orang dipilih menjadi wasit yang berada ditengah-tengah anantara kedua kelompok.

- c. Kelompok I menempati tempat yang berada di sebelah timur, kelompok II berada disebelah barat. Setiap kelompok berjumlah 5 sampai 6 anak, jumlah setiap kelompok harus sama. Misalnya kelompok barat ada A,B,C,D,E,F dan kelompok timur adalah M,N,O,P,Q,dan R.
- d. Jalannnya permainan tergantung oleh wasit yang berada dietngah-tengah kedua kubu. Wasit memulai permainan dengan memanggil dengan berteriak “*Sur Kulon*”, maka wakil dari kelompok II maju dan membisikkan ke telinga wasit dan menyebutkan salah satu nama dari kelompok I yang berada disebelah timur. Misalnya saja si N yang disebutkan oleh si C.
- e. Setelah berbisik, si C kembali ke kelompoknya, wasit kembali berteriak “*Sur Wetan*” maka kelompok I menebak siapa yang disebutkan oleh kelompok II. Posisi wasit yang sedang memanggil Sur wetan ataupun sur kulon seperti gambar di bawah ini :



**Gambar 23 :**  
**Penengah/ wasit sedang memanggil salah satu anggota kelompok *Kulon***  
**(Dok. Widarti, 2012)**

- f. Setelah disepakati siapa yang disebutkan oleh kelompok II, maka wakil yang maju dari kelompok I (kelompok yang berada disebelah timur) adalah nama

yang disepakati oleh kelompok timur. Wakil dari kelompok timur adalah si O yang maju dan mendekati wasit, setelah itu wasit berteriak “*Slamet*” yang berarti tidak ada yang kalah dan tidak yang menang. Setelah wakil kelompok timur kembali, dan wasit bernyanyi *sar-sur kulonan* yaitu sebagai berikut :

*Sar-sur kulonan..*

*Mak makgemake retete tak undangke*

*Retete tak undangnge*

*Yen kencandak kanggo gawe,*

*Hadi mesti mati.. hadi mesti mati*

*Tak bedhile mimis wesi*

*Tong tong tong tong bleng.*

- g. Namun, jika yang maju adalah si N yang sama dengan yang disebutkan oleh kelompok II (barat) maka wasit berteriak ‘*Suur*’, maka kelompok barat harus berlari ke kelompok timur untuk menggendong semua anggota kelompok I.
- h. Permainan dilakukan dari awal dengan cara dan langkah-langkah yang sama.

## **21. Tiga Jadi**

Anak-anak di desa Bejiharjo lebih mengenal *Mul-mulan* dengan sebutan *Tiga jadi*. Permainan Tiga jadi atau *Mul-mulan* lebih mengajarkan kepada anak untuk lebih cermat dan teliti saat menjalankan *gacuknya* karena saat menjalankan *gacuknya* pemain harus berhati-hati agar tidak terjadi kesalahan yang mengakibatkan kekalahan. Oleh karena itu, dalam bermain dibutuhkan kesabaran, ketelatenan bermain dan strategi permainan.

*Tiga jadi* biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, namun terkadang anak perempuan juga bisa memainkan permainan ini. Permainan ini tidak membutuhkan tempat yang luas, terkadang dapat dimainkan didalam rumah maupun dihalaman rumah. Alat yang digunakan untuk bermain *Mul-mulan* sangatlah sederhana, karena dapat memanfaatkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar. Misalnya, daun, sobekan kertas, batu kerikil, kreweng, dan sebagainya. Setiap anak yang akan bermain harus menyiapkan *gacuk* berjumlah 3 buah, namun *gacuk* antara pemain dan lawan mainnya harus berbeda agar mudah dalam membedakan *gacuk* sendiri dengan *gacuk* lawan. Sebelum permainan dimulai, biasanya pemain membuat aturan untuk menjaga kelancaran serta kejujuran pemain. Aturan yang biasa digunakan pada permainan *Mul-mulan* atau *tiga jadi* yaitu sebagai berikut:

- a. Jika *gacuk* sudah dipegang maka harus dijalankan atau dipindahkan ke kotak yang lain.
- b. Kata *nass* tidak berlaku pada saat permainan berlangsung. *Nass* adalah kata yang berarti salah atau keliru saat menempatkan *gacuk*.
- c. *Gacuk* hanya boleh melangkah 1 kotak yang berada di samping kanan, kiri, di depan maupun belakang *gacuk*. *Gacuk* tidak boleh melompat 2 kotak maupun melompati *gacuk* lawannya.
- d. Pemain yang dikatakan menang jika *gacuk* telah membentuk garis lurus entah secara horizontal maupun vertikal.
- e. Jika pemain kalah maka pada permainan selanjutnya pemain tersebut bermain terlebih dahulu.

**21.a. Cara bermain *Mul-mulan* atau Tiga jadi adalah sebagai berikut:**

- a. Pemain terlebih dahulu membuat kotak persegi dan dibagi menjadi 9 kotak seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 24: Papan untuk bermain *Mul-mulan* (dok. Widarti, 2012)**

Gambar di atas adalah tempat untuk bermain *Mul-mulan*, hal tersebut di perjelas dengan adanya pendapat dari informan 3. Pendapat tersebut sebagai berikut:

*“...Urut-urutanipun menawi dolanan mul-mulan menika nggih ingkang sepisan gawe papan kangge maen menika wujud persegi ingkang gadhah sangang kothak. Sangang kothak wau ingkang mangke dingo papan dolanan...”*(CLW 03)

“...urut-urutannya jika bermain *mul-mulan* ini adalah yang pertama membuat tempat untuk bermain yang berbentuk persegi yang mempunyai Sembilan kotak. Sembilan kotak tersebut yang nantinya digunakan untuk tempat bermain.

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh informan 7 sebagai berikut:

*“....dolanan tiga jadi ki kudu gawe kothakan segi papat sing digawe sanga kothak. Nek uwis lagi golek gacuk dhewe-dhewe mbak”* (CLW 07)

“bermain *tiga jadi* itu harus membuat papan yang berbentuk segi empat yang terdiri dari Sembilan kotak. Jika sudah baru mencari *gacuk* sendiri-sendiri”



- b. Pemain mengundi urutan bermain sengan *sut*, diundi dengan *sut* karena jumlah pemain hanya 2 anak.
- c. Setelah diundi, maka pemain yang menang meletakkan sebuah *gacuk* pada petak yang dia inginkan. Misalnya saja si B yang menang ia menaruh *gacuk* pada kotak ditengah.
- d. Lalu, si A meletakan di sisi kanan *gacuk* si B. kemudian si B meletakkan kembali *gacuknya* pada kotak yang masih kosong, saat meletakkan *gacuk* diusahakan *gacuk* satu dengan *gacuk* yang lainnya saling berdekatan agar mempermudah untuk membuat garis lurus. Setelah si B meletakkan *gacuk* yang kedua, maka si A pun kembali meletakkan *gacuk* yang kedua. Hal ini diperjelas dengan adanya pendapat dari informan 02 yaitu sebagai berikut:

*“...sakbubare pingsut sapa sing menang bocah kuwi sing dhelehake uwonge dhisik banjur dibacutake bocah sing kalah. Anggone dhelehke uwong kudu gentenan. Yen bisa njejerake uwong kuwi berarti bocah kuwi entuk sawah siji, bocah kudu ngati-ati yen arep nglakokake uwong kuwi supaya bocah sijine ora gampang anggone Mul...” (CLW 02)*

*“...sesudah pingsut siapa yang menang anak tersebut yang meletakkan uwong terlebih dahulu lalu diteruskan oleh anak yang kalah. Saat meletakkan uwong harus bergantian. Jika bisa menyejajarkan uwong tersebut berarti anak tersebut mendapatkan satu sawah, anak harus berhati-hati jika menjalankan uwong tersebut supaya lawannya tidak mudah mendapatkan mul..”*

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh informan 7 yang menyatakan sebagai berikut:

*“...bocah sing menang biasane ndelehke gacuke dhisik mbak, lagi sing kalah. Gek awake dhewe kudu pinter golek enggon ben cepet menang.” (CLW 07)*

*“...anak yang menang biasanya menaruh gacuk terlebih dahulu, baru dilanjutkan anak yang kalah. Kemudian saya mencari harus pintar mencari tempat agar cepat menang”.*

- e. Setelah *gacuk* yang kedua, *giliran gacuk* yang terakhir dipasangkan pada kotak yang masih kosong, setelah semua *gacuk* diletakkan pada kotak. Maka, pemain yang menang menjalankan *gacuknya* pada kotak yang masih kosong karena setelah semua *gacuk* dipasangkan pada kotak, kotak yang belum terisi tersisa 3 kotak. Tiga kotak tersebut berfungsi untuk memindahkan *gacuk* agar terbentuk garis lurus.
- f. Setelah pemain A dapat menyejajarkan *gacuk* nya secara diagonal, dia berteriak *Mul*. Dan si A mendapatkan nilai atau *sawah* satu. Permainan dimulai dari awal lagi dilakukan oleh pemain yang kalah.

### C. Nilai Pendidikan Moral dalam Permainan Anak Tradisional

Nilai-nilai pendidikan moral pada permainan anak-anak tradisional merupakan suatu nilai yang sangat penting bagi perkembangan anak-anak terutama dari segi kognitif. Kemampuan berfikir anak secara terus menerus akan berkembang mengikuti apa yang telah dia pelajari dan yang telah dia temukan dalam kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, apapun yang lakukan oleh anak dalam kesehariannya akan menjadi kebiasaan yang tertanam secara terus menerus dalam dirinya, misalnya aktifitas dari bangun tidur sampai menjelang dia tertidur. Dilihat dari realitas di atas, membuktikan bahwa sebagian besar aktifitas seorang anak adalah untuk bermain. Dari aktifitas tersebut, akan terbangun nilai-nilai positif ataupun nilai negatif, sehingga jenis permainan yang dia lakukan setiap hari merupakan nilai yang telah dibangun secara terus menerus.

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang banyak mengandung nilai-nilai positif. Nilai-nilai tersebut antara lain nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kebersamaan, nilai moral, dan nilai-nilai positif lainnya. Dari beberapa nilai tersebut, akan dibahas salah satu nilai yang terdapat di dalam permainan anak-anak tradisional dan sangat berperan dalam membentuk kepribadian seorang anak. Nilai moral merupakan suatu nilai yang berperan membangun pola berfikir seorang anak atau kognitif seorang anak (Sunaryati dan Cholisin, 1989: 32-33).

Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau *wejangan*, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik (Kaelan, 2001: 180). Nilai-nilai moral di atas merupakan nilai yang banyak terkandung di dalam sebagian besar permainan anak tradisional Jawa.

#### **a. Nilai Moral Membangun Mental anak dalam bermasyarakat**

Seorang anak akan berkembang seiring dengan usianya. Seorang anak menuju kedewasaan dengan bertumpu atau berbekal pada nilai-nilai moral yang telah menjadi kebiasaannya di waktu anak-anak. Permainan anak tradisional sebagian besar berperan dalam penanaman nilai moral pada jiwa seorang anak. Keseharian anak adalah untuk bermain bersama kawan-kawannya, oleh sebab itu dengan bermain seorang anak akan berkembang penalaran moralnya dan akhirnya dapat berpikir memadai daripada sebelumnya. Hal tersebut terlihat pada permainan *angklek* atau yang sering disebut dengan *sunda manda*.

*Sunda manda* merupakan permainan yang melibatkan ranah berpikir kognitif atau sebuah tindakan. Perihal di atas terlihat pada permainan *sunda manda* yang memerlukan sebuah semangat dan sportifitas yang tinggi. Sportifitas membutuhkan tenaga yang sangat berpengaruh di dalam permainan, dengan menjunjung sportifitas seorang anak mampu berpikir dan menimbang-nimbang apa yang akan dilakukan. Jika seorang anak mampu berpikir dengan jernih, maka anak akan berpikir dua kali jika akan melakukan tindakan yang curang atau tidak jujur. *Sunda manda* dan hampir semua jenis permainan memiliki peraturan. Dengan adanya peraturan tersebut, seorang anak akan berusaha berbuat tidak semaunya sendiri dan berusaha mematuhi peraturan tersebut, sehingga seorang anak mendapatkan sebuah pelajaran untuk menjadi seorang anak yang sportif dalam menjalankan sebuah tindakan.

**b. Nilai Moral Tanggung Jawab, Kejujuran, dan Mampu menerima segala yang telah di perbuat**

Menurut Suseno (1993:101), ajaran moral yang harus ditanamkan kepada seorang anak yaitu kasih sayang, tanggung jawab, hormat menghormati, tolong menolong, kesabaran, kegigihan, kejujuran, hidup rukun, kepercayaan orang tua pada perilaku anak, penyesalan, sopan, belas kasihan, sederhana, kerajinan, keadilan, berdoa, percaya diri, mengakui apa adanya, tidak menipu, berbuat menerima akibatnya, musyawarah, suka berterima kasih. Beberapa jenis permainan yang mengandung nilai tanggung jawab, kejujuran, dan mampu menerima akibat dari segala perbuatan, misalnya, *dhelik-dhelikan*, *sepak sekong* dan *gobak sodor*.

Permainan *dhelik-dhelikan* memupuk rasa tanggung jawab pada setiap pemain yang berjaga, atau menjadi penjaga tumpukan batu. Seorang penjaga secara tidak langsung selalu bertanggung jawab atas keamanan tumpukan batu agar tidak dihancurkan oleh teman-temannya. Penjaga (pemain yang dadi) berusaha untuk tetap menjaga dan secara hati-hati mencari teman-temannya yang sedang bersembunyi. Dengan hal itu, secara tidak langsung sikap tanggung jawab terhadap kewajiban yang dijalankan telah tertanam, kewajiban dalam hal ini adalah menjaga dan mencari teman. Nilai jujur dan tanggung jawab di atas dapat dipertegas dengan pernyataan dari informan di bawah. Pernyataan dari informan 1, sebagai berikut:

*“Lajeng dolanan ingkang saged nglatih jujur lan tanggel jawab menika tuladhanipun dolanan sepak sekong, dhelik-dhelikan, lan gobak sodor. Menika saged dipun tingali nalika lare ingkang minangka dadi utawi jaga menika kedah tanggel jawab lan ngati-ati anggenipun njagi tumpukan watu lan sandal ingkang dipun tumpuk menika (CLW 01).*

“Lalu permainan yang bisa melatih kejujuran dan tanggung jawab contohnya, permainan *sepak sekong*, *dhelik-dhelikan*, dan *gobak sodor*. Hal tersebut dapat dilihat ketika seorang anak sedang berjaga, dia harus berusaha tanggung jawab dan berhati-hati menjaga tumpukan batu dan sandal yang telah tertumpuk tadi.”

Pendapat di bawah ini sejalan dengan pernyataan dari informan 1, yaitu

*“nilai-nilai moral ing dolanan tradisional menika tuladhanipun nggih kejujuran ing dolanan cublak-cublak suweng, dhelik-dhelikan, sepak sekong”*

‘nilai-nilai moral di dalam permainan anak tersebut contohnya kejujuran pada permainan *cublak-cublak suweng*, *dhelik-dhelikan*, dan *sepak sekong* (CLW 03).

Dari pernyataan informan di atas, dapat disimpulkan bahwa beberapa jenis permainan anak tradisional terdapat nilai moral kejujuran dan tanggung jawab, nilai tersebut terdapat pada jenis permainan *sepak sekong*, *dhelik-dhelikan*, dan *cublak-cublak suweng* dan *gobak sodor*. Permainan *sepak sekong* merupakan permainan yang menanamkan rasa tanggung jawab dan menerima akibat dari segala perbuatannya. Permainan ini hampir mirip dengan permainan *dhelik-dhelikan*, namun di desa Bejiharjo permainan *sepak sekong* dipadukan dengan permainan *dhelik-dhelikan*, hal tersebut terlihat saat anak-anak yang sedang bersembunyi berusaha merubuhkan tumpukan batu yang biasanya dalam permainan *sepak sekong* tumpukan tersebut digantikan dengan kaleng bekas.

Nilai kejujuran terlihat saat seorang penjaga diwajibkan menutup matanya agar dia tidak mengetahui arah pemain yang akan bersembunyi, jika penjaga tidak bertindak jujur maka dia tidak akan menutup matanya secara rapat agar dia bisa mengetahui kemana saja kawan-kawannya bersembunyi. Jika ketahuan penjaga bertindak curang serta tidak jujur, maka ia akan mendapat hukuman dengan mengulang berhitung dan menutup matanya dari awal. Permainan *dhelik-dhelikan*

mengajarkan kepada anak betapa pentingnya nilai kejujuran dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan *dhelik-dhelikan* atau *sepak sekong* juga memupuk rasa menerima apa akibat dari segala hal yang diperbuat misalnya, saat melakukan *hom pim pha* sampai tahap akhir, yaitu *sut*. Anak-anak akan mulai terbiasa dengan sikap keadilan dan menerima akibat tersebut, karena setiap perbuatan yang dia lakukan adalah konsekuensinya. Kosekuensi yang harus mereka tanggung adalah kalah dan menang. Seorang anak harus berani menerima apabila jika dia kalah, karena di dalam setiap permainan pasti ada kalah dan menang. Apabila dalam diri seorang anak tidak terdapat sikap jujur, maka yang terjadi adalah kesenjangan, ledekan dan olokan dari teman-teman, bahkan ditakutkan akan terjadi perkelahian, karena tindak kecurangan saat melakukan *hom pim pah* dan *sut* tersebut.

Seorang anak jika dia kalah, maka dia harus siap menerima kekalahan dan mau melakukan apa saja yang sudah menjadi aturan atau yang sudah disepakati dengan anak-anak lainnya, misalnnnya dalam permainan *Gobag sodor*. Jika lawan tersentuh oleh tangan lawan maka ia harus siap berjaga dan mengantikan menajdi penjaga, selain itu sebgai penjaga juga harus jujur dalam melaksanakan tugas sebagai penjaga. Biasanya dalam permainan *gobag sodor* terdapat aturan, kaki penjaga tidak boleh melebihi garis. Oleh karena itu, dalam berjaga juga terlatih rasa kejujuran. Jujur tidak boleh melebihi garis, tanggung jawab saat menjaga agar satu kelompoknya dapat keluar menjadi pemenang.

Beberapa temuan yang ditemukan oleh peneliti sendiri yaitu nilai kejujuran yang terdapat pada permainan *bekelan*. Permainan *bekelan* juga mampu menanamkan sifat atau nilai kejujuran. Nilai kejujuran terlihat saat seorang anak

melakukan *mek ji*, *mek ro*, *mek lu*, *mek pat*, dst. Seorang anak akan terbiasa bertindak jujur saat mereka bermain, dia akan jujur kepada lawan mainnya jika saat melakukan *mek ji* dia menyenggol buah *bekel* lainnya atau saat meletakkan buah *bekel* dari bentuk *es* ke *pet* terjadi kesalahan, maka dia harus berhenti bermain dan digantikan oleh temannya yang lain. Pemain harus menerima apa adanya, jika dia kalah dan belum mendapatkan sawah karena dia kurang teliti dan telaten dalam bermain. Melihat dari kebiasaan yang telah mereka lakukan sehari-hari, secara tidak langsung mereka telah menerapkan nilai moral tanggung jawab, keadilan, kejujuran, dan menerima akibat dari apa yang telah dia perbuat.

### c. Nilai Moral Tolong-menolong, Kebersamaan, dan Saling Menghormati

Permainan Anak tradisional Jawa yang mengandung nilai tolong menolong, kebersamaan, dan saling menghormati, terlihat pada permainan *kucing-kucingan*, *gobak sodor* dan *dhingklik oglak-aglik*. Hal tersebut dapat sesuai dengan pernyataan dari informan 1 yang menyatakan bahwa

“...nglatih kaseimbangan awak ugi saged dipuntingali nalika lare-lare sami dolanan dhingklik oglak-aglik. Dolanan menika kedah perlu keseimbangan lan nglatih kompak kaliyan kanca-kanca”

‘melatih keseimbangan badan juga dapat dilihat apabila anak-anak bermain *dhingklik oglak-aglik*. Permainan tersebut memerlukan keseimbangan dan melatih kekompakan sesama teman-teman’ (CLW 01).

Pendapat dari informan 1 di atas sejalan dengan pernyataan dari informan 3 yang menyatakan bahwa :

“*lajeng tulung tinulung wonten ing dolanan kucing-kucingan, dhingklik oglak-aglik, lan senesipun mbak*”

‘lalu tolong menolong dijumpai dalam permainan *kucing-kucingan*, *dhingklik oglak-aglik*, dan lain-lain’ (CLW 03).



Dari pendapat di atas membuktikan bahwa sifat tolong menolong dan kebersamaan, kekompakan tersebut tergambar pada permainan *dhingklik oglak-aglik dan kucing-kucingan*. Dari pendapat di atas juga dapat disimpulkan bahwa di dalam permainan *dhingklik oglak-aglik* terkandung nilai moral kekompakan, kebersamaan, dan tolong menolong. Permainan *dhingklik oglak aglik* merupakan jenis permainan yang memupuk rasa saling menghormati, kebersamaan, dan kekompakan. Permainan tersebut merupakan jenis permainan kelompok atau *team*, sehingga rasa saling menghormati antar sesama sangat penting dalam permainan tersebut. Dalam suatu kelompok atau satu *team*, anak-anak berusaha tidak akan membedakan usia, golongan, kaya dan miskin, akan tetapi satu kelompok tersebut adalah sama serta satu rekan kelompok.

Dengan hal itu, seorang anak di dalam hatinya akan tertanam bahwa, dia harus belajar menghormati orang lain, apalagi teman satu *team*. Dia harus belajar menghormati dan menghargai dari perbedaan teman-temannya. Seorang anak akan belajar menghargai dan menahan diri dari nafsu dan keinginannya, karena dia akan cenderung bekerja bukan untuk dirinya sendiri melainkan sebagai wujud kebersamaan. Dengan adanya rasa saling menghormati yang terpupuk dalam hati setiap individu, akan tercipta suatu kerukunan, sehingga nilai moral kerukunan akan tertanam dalam hati seorang anak.

Permainan *dhingklik oglak-aglik* mengajarkan untuk setiap individu akan berusaha kompak dalam membuat lingkaran, sebab dalam permainan ini semua pemain mempunyai tanggung jawab untuk menopang kaki masing pemain dalam kelompoknya, dan menyanyikan lagu yang sama. Mereka saling membantu untuk tetap utuh dalam satu lingkaran dan agar tidak terjatuh, karena apabila ada pemain

yang jatuh akan membuat kalah teamnya. Dari hal itu, dalam diri seorang anak akan tertanam bahwa, dalam satu kelompok harus ada rasa kompak, kebersamaan, saling menjaga, karena di dalam kehidupan bersama, apabila ada salah satu anak yang tidak kompak akan menyebabkan suatu kehancuran. Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *dhingklik oglak-aglik* merupakan permainan yang dapat memupuk nilai moral antara lain rasa saling menghormati, kekompakan, tanggung jawab dan tentunya kerukunan.

Selain permainan permainan *dhingklik oglak aglik* di atas, permainan *kucing-kucingan* merupakan permainan yang dapat memupuk rasa tolong-menolong dan kebersamaan. Hal itu sesuai dengan pendapat dari informan 1 sebagai berikut:

*“...dolan ingkang nglatih tulung tinulung lan kompak menika tuladhanipun dolanan kucing-kucingan. Lare-lare ingkang dadi pagar meniko kedah kompak supados tikus saged slamet saking playon kucing. Pager ugi kedah saged sigap nulung tikus ingkang diuyak-uyak dening kucing. Saking pakulinan kompak lan tulung tinulung kala wau, lare-lare sampun gadhah cekelan lan sampun nanem sifat ing kapribaden piyambak-piyambak...”*  
(CLW 01)

“...permainan yang melatih tolong menolong dan kompak contohnya adalah permainan *kucing-kucingan*. Anak-anak yang berperan menjadi *pager* harus kompak supaya *tikus* bisa selamat dari kejaran *kucing*. *Pager* juga harus bisa cekatan dalam menolong *tikus* yang dikejar oleh *kucing*. dari kebiasaan kompak dan tolong menolong tersebut, anak-anak sudah mempunyai pegangan dan telah menanam sifat kepribadian sendiri-sendiri.”

Pernyataan informan 1 tersebut sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh informan 3 yang menyatakan bahwa

*“watak tulung tinulung wonten ing dolanan kucing-kucingan, lan dhingklik oglak-aglik, lan senesipun”*

‘sifat tolong-menolong terdapat pada permainan *kucing-kucingan*, *dhingklik oglak-aglik*, dan lain-lain’ (CLW 03).

Dari pendapat dua informan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *kucing-kucingan* berperan membentuk kepribadian untuk selalu tolong menolong antar sesama. Sikap tersebut nampak saat permainan berlangsung. Permainan *kucing-kucingan* terdiri atas tiga peran, yaitu peran kelompok *pagar*, anak yang menjadi *tikus*, dan anak yang berperan menjadi *kucing*. Pada saat berlangsungnya permainan tersebut, kelompok *pagar* berperan penting untuk melindungi *tikus* dari kejaran *kucing*.

Anak-anak yang berperan menjadi *pagar* berusaha membuka dan menutup *pagar* untuk menolong *tikus* dari kejaran *kucing*, sehingga rasa kebersamaan dan kekompakan setiap anak yang berperan menjadi *pagar* sangat diperlukan. Permainan *kucing-kucingan* menanamkan kepada anak akan adanya perasaan untuk menolong siapa saja yang sekiranya membutuhkan pertolongan dari dia., selain itu seorang anak nantinya akan berkembang suatu pikiran, bahwa ternyata seorang makhluk tidak akan mampu hidup sendiri, karena manusia pada hakekatnya adalah makhluk sosial.

Makhluk sosial adalah makhluk yang membutuhkan orang lain. Pada proses ini, seorang anak akan berfikir bahwa dia harus bekerja sama, dan kompak antara teman satu dengan teman lainnya yang menjadi *pagar*. Demikian juga yang dirasakan oleh pemain yang berperan sebagai *tikus*. Anak tersebut berfikir bahwa, dia tidak akan selamat dari kejaran *kucing* tanpa bantuan dari *pagar*, sehingga pemeran *tikus* juga akan timbul pemikiran bahwa dia membutuhkan orang lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tersebut merupakan permainan yang mengajarkan nilai penting bahwa, sikap saling tolong menolong antar sesama

manusia merupakan sikap yang sangat penting, karena manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain.

Selain permainan-permainan di atas, permainan *gobak sodor* merupakan permainan yang memerlukan sebuah kekompakan dan juga tolong menolong. Dalam permainan tersebut sudah terdapat terdapat semacam organisasi misalnya, dengan dibentuknya ketua dan anggota. Dengan begitu, anak-anak akan berusaha menghormati ketua dan tentunya rekan-rekan satu kelompok. Mereka juga telah belajar suatu organisasi, yaitu menentukan ketua dan anggota. Mereka akan tahu bahwa, seorang ketua yang dalam hal ini adalah pemimpin mempunyai sikap seperti seorang pemimpin dan seorang anggota hendaknya berbuat seperti layaknya seorang anggota dalam suatu kelompok.

#### **d. Nilai Moral Kesabaran dan Percaya Diri**

Nilai moral kesabaran dan percaya diri terkandung di dalam beberapa jenis permainan anak tradisional Jawa antara lain, *egrang*, *macanan*, *bas-basan* dan *gendiran*. Permainan *egrang* adalah permainan yang membutuhkan kesabaran dan rasa percaya diri. Sebagian besar orang tidak bisa menaiki *egrang*. Mereka mengaku takut terjatuh, susah dalam keseimbangan, dan rasa takut. Akan tetapi, nilai kesabaran akan tumbuh saat seorang anak mempelajari permainan tersebut.

Sabar sangat diperlukan dalam permainan tersebut, seperti pernyataan dari informan bahwa

*“tuladhanipun, menawi dolanan engrang menika nglatih lare supados prigel, sabar, duwe greged, lan nglatih keseimbangan awak”*

‘contohnya, jika permainan *egrang* tersebut melatih anak supaya pantang menyerah, sabar, semangat, dan melatih keseimbangan badan’ (CLW 01)

Pendapat dari informan 1 tersebut sejalan dengan pernyataan dari informan 3 yang menyatakan bahwa

*“nilai tanggel jawab, prigel, tlaten, lan sabar menika nalika lare-lare latian dolanan egrang, layangan, lan liyane”*

‘nilai tanggung jawab, prigel, tlaten, dan sabar terlihat saat anak-anak latian dolanan *egrang*, *layangan*, dan lainnya’ (CLW 03).

Dari pendapat informan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *egrang* merupakan permainan yang mengandung beberapa nilai moral yang berperan penting di dalam diri seseorang yaitu, nilai kesabaran yang paling utama, nilai moral kegigihan, pantang menyerah, keseimbangan, dan semangat. Selain nilai moral kesabaran yang telah dijelaskan di atas, di dalam permainan *egrang* seorang anak harus berusaha puluhan kali bahkan lebih untuk menaiki *egrang* dan menjaga keseimbangan tubuhnya. Seperti halnya seorang bayi yang belajar berjalan, belajar keseimbangan bukanlah hal yang mudah, karena tidak semua orang dapat melakukannya. Seorang anak yang sabar, akan berusaha sedikit demi sedikit dan terus menerus untuk menaiki *egrang* tersebut.

Permainan *egrang* juga memerlukan rasa percaya diri yang tinggi. Rasa percaya diri menanamkan pola pikir yang tidak takut akan segala rintangan, karena rasa takut adalah nilai negatif dalam diri seorang anak. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa permainan *egrang* mengajarkan nilai moral kesabaran dan rasa percaya diri dalam diri seorang anak.

Permainan *macanan* dan *bas-basan* merupakan permainan yang mengajarkan nilai kesabaran dan ketelitian. Nilai kesabaran terlihat saat proses permainan anak tradisional jawa pada *macanan* maupun *bas-basan*, seorang anak harus berfikir panjang, cermat, dan berhati-hati. Seperti halnya permainan catur, seorang pemain

harus berfikir cermat dan berhati-hati. Sikap kesabaran sangat diperlukan dalam permainan ini, yang dalam istilah Jawa dikenal dengan *ora grusa-grusu* ‘tidak terburu-buru’. Seorang pemain yang terburu-buru dalam bermain biasanya akan mengalami kekalahan.

Faktor penyebab kekalahan biasanya bermula dari kesalahan yang dilakukan beberapa kali dalam melangkah, baik *macan* maupun *uwong*. Kesalahan melangkah beberapa kali akan menghancurkan strategi yang awal mulanya telah terancang di dalam pikiran seorang pemain, misalnya apabila beberapa jumlah *uwong* sampai termakan *macan*, lama-kelamaan usaha dalam mengepung *macan* akan semakin sulit. Begitu juga sebaliknya, beberapa kesalahan melangkah yang dilakukan oleh *macan* akan membawa dia ke dalam kepungan *uwong*. Oleh karena itu, permainan ini membutuhkan kesabaran, ketelitian, dan pintar membaca permainan.

#### **e. Nilai Moral Kerajinan dan Kegigihan**

Nilai moral kerajinan terkandung dalam permainan *layangan*. Nilai kesabaran dan kegigihan juga diperlukan di dalam permainan tersebut. Nilai kesederhanaan terlihat dari mulai di buatnya *layangan* sampai *ngulokke* ‘menerbangkannya’. Hal itu sesuai dengan pernyataan dari informan 3 sebagai berikut:

*“Lajeng nilai tanggel jawab, prigel, tlaten menika nalika lare-lare latian dolanan egrang, layangan, lan liyane. Dolanan layangan menika ugi gadhah nilai kegigihan lan keindahan. Nilai saking kegigihan menika ketingal menawi lare-lare ngundo layangan, direwangi playon, tibo nanging rikala malah kedusur menika asring dipunpanggihi. Dados watak gigih menika sampun wonten ing dolanan menika”* (CLW 03)

“lalu, nilai tanggung jawab, rajin, teliti terlihat saat anak-anak berlatih *egrang*, *layangan*, dan lainnya. Permainan *layangan* juga mempunyai nilai kegigihan dan keindahan. Nilai dari kegigihan tersebut terlihat pada saat

anak-anak menerbangkan layang-layang, sampai mereka berlarian, jatuh bangun, terkadang jatuh lagi tersebut sering terlihat. Jadi sifat gigih tersebut sudah terkandung pada permainan itu”.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat dan pernyataan yang dinyatakan oleh informan 4 mengenai nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan *layangan* sebagai berikut:

*“Sakjane layangan menika ugi duweni nilai-nilai ingkang sae. Nilai greget lan semangat sing duwur tuladhanipun, ugi nilai seni. Lare ingkang gadhah jiwa seni, saged kagambar wonten ing dolanan menika. Kagambar saking wujud layangan, corak, lan campuraning warna. Dados layangan kuwi mau bisa awujud kesenian”* (CLW 04).

“sesungguhnya *layangan* juga mempunyai nilai-nilai yang baik. Nilai gigih dan semangat yang tinggi contohnya, juga nilai seni. Seorang anak yang mempunyai jiwa seni dapat terlihat pada jenis permainan tersebut. Tercipta atau tergambar dari bentuk *layangan*, corak, dan percampuran warna. Jadi permainan *layangan* tersebut dapat berwujud suatu kesenian”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *layangan* mempunyai kandungan nilai kegigihan, semangat, dan nilai kesenian yang tinggi. *Layangan* adalah jenis permainan yang cara pembuatannya hanya menggunakan bahan dan alat yang murah dan mudah untuk didapat misalnya, bambu, kertas, benang, dan lem. Dari bahan dan alat yang sederhana tersebut, seorang anak akan menciptakan suatu karya yang indah dan belum tentu semua orang bisa melakukannya.

Pembuatan permainan *layangan* dapat disebut sebagai suatu kerajinan karena membutuhkan tangan-tangan yang trampil dan teliti. Dari hasil kerajinan tersebut, akan timbul keindahan dari bentuk *layangan* dan motif *layangan*. Seorang anak yang rajin dalam hal ini, mampu menciptakan beberapa bentuk kreasi *layangan*. Selain itu, seorang anak akan mampu menciptakan corak warna yang dia sukai yang terkadang dapat memunculkan nilai estetika atau keindahan bagi dirinya dan

siapa saja yang melihatnya. Sebagian besar seorang anak akan merasa bangga apabila *layangan* yang dibuatnya dapat melambung tinggi dan tentunya sangat indah dilihat ketika *layangan* tersebut di udara.

Permainan *layangan* bukan semata-mata hanya sebagai bentuk permainan untuk mengisi waktu keseharian anak-anak, akan tetapi permainan anak tradisional *layangan* banyak dilombakan. Sebagian besar orang yang mengikuti lomba tersebut semata-mata bukan mencari kemenangan melainkan mempertontonkan keindahan dan kreasi hasil karyanya, karena sebagian besar orang yang melihat perlombaan tersebut akan menilai bentuk dan keindahan dari *layangan*. Apabila kita sering melihat suatu pertunjukan *layangan*, akan terlihat bermacam-macam bentuk *layangan* yang indah dan pola warna yang menarik. Semua wujud itu hanya berawal dari kesederhanaan.

**f. Nilai moral yang berkaitan antara sesama, masyarakat serta antara manusia dengan Tuhan.**

1. Nilai moral berkaitan erat dengan tingkah laku manusia yang berkaitan atau berhubungan antara manusia dengan pribadinya, manusia dengan masyarakat, maupun manusia dengan Tuhannya. Nilai moral yang berhubungan antara manusia dengan pribadinya terlihat pada permainan anak tradisional Jawa, misalnya permainan *sunda manda*, *bas-basan*, *egrang*, *macanan*, dan *layangan*.

Permainan-permainan di atas mengajarkan kepada pribadinya sendiri untuk menjadi anak yang tidak mudah putus asa serta tidak menyerah. Nilai moral tersebut lebih terkait dengan kepribadian anak tersebut karena tidak



melibatkan perasaan orang lain. Perasaan tidak mudah menyerah atau tidak mudah putus asa akan tertanam kepada anak saat bermain agar tidak kalah sehingga anak akan tetap berusaha semaksimal mungkin untuk bisa menang serta mengalahkan lawannya.

Permainan *layangan* mengajarkan kepada anak untuk tetap berusaha agar layang-layangnya dapat naik dapat terbang di atas, jika anak mudah menyerah maka dia tak akan berhasil menerbangkan *layangan* tersebut. Begitu pula pada permainan *egrang*, anak akan berusaha untuk dapat berjalan dengan menaiki *egrang*, namun jika ia mudah menyerah bagi anak yang belum bisa menaiki *egrang* dia tidak akan pernah bisa menaikinya.

Permainan *macanan* dan *bas-basan* merupakan permainan yang menguji kecerdasan serta ketelitian anak. Anak dituntut untuk berpikir dengan cermat untuk menjalankan *uwong* yang menjadi *gacuknya*, jangan sampai *uwongnya* dimakan atau dicaplok oleh lawan mainnya. Anak jangan mudah putus asa serta menyerah jika banyak *gacuknya* telah termakan oleh lawan karena dengan dia mudah putus asa dia akan terkecoh oleh lawannya.

## 2. Nilai moral yang berkaitan antara manusia dengan sesamanya.

Manusia membutuhkan orang lain untuk hidup, begitu dalam bermain seorang anak membutuhkan orang lain untuk bermain bersama. Hal tersebut sama dengan pendapat De Vos (1987:73) yang mengatakan bahwa manusia selain berhubungan dengan keluarga juga berhubungan dengan teman sebaya dan masyarakat. Hubungan manusia dengan teman sebaya akan menimbulkan perilaku baik dan buruk. Perilaku tersebut akan terbentuk saat mereka melakukan berbagai hal dalam kesehariannya, misalnya tata cara

berkomunikasi dan bermain. Bermain adalah cara anak untuk berinteraksi dengan sesamanya, dengan adanya interaksi dengan sesamanya anak dapat bersosialisasi. Dengan demikian, anak akan mudah berinteraksi, mengenal, dan akrab dengan sesama maupun masyarakat sekitarnya.

Hampir semua permainan mengajarkan kepada anak untuk berinteraksi dengan sesama maupun dengan masyarakat sekitar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain permainan anak tradisional Jawa anak akan mendapatkan berbagai hal yang positif yang berkaitan dengan sesama ataupun masyarakat. Dengan demikian, orang tua adalah kunci utama bagi perkembangan mental anak serta kepribadian yang baik bagi anak. Orang tua yang melarang anaknya untuk bermain diluar dan membelikan mainan yang modern bagi anak, membuat anak semakin jarang berinteraksi atau bertemu dengan kawan-kawannya sehingga anak tidak terbiasa berbicara dengan orang lain (sesamanya maupun masyarakat sekitar).

### 3. Nilai moral yang berkaitan antara manusia dengan Tuhan.

Ajaran moral terjadi akibat interaksi manusia dengan manusia dan Tuhan. Keterkaitan manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan dirinya sendiri yang menjadikan manusia untuk berperilaku tidak semaunya sendiri serta memperhatikan kaidah yang ada (De Vos, 1987: 73). Permainan anak tradisional mengajarkan kepada anak untuk tidak bertindak sesuka hatinya dan belajar menaati kaidah atau aturan yang ada.

Kaidah-kaidah tersebut berada pada aturan-aturan permainan yang harus ditaati oleh setiap pemain, sehingga permainan berjalan seperti yang

diharapkan. Pemain juga dituntut untuk jujur, tanggung jawab, tolong menolong, serta rukun saat menjalankan permainan.

Nilai-nilai moral secara tidak langsung berkaitan dengan Tuhan, karena kejujuran merupakan usaha untuk mendekatkan diri kepada Tuhan. Nilai moral tersebut melatih untuk menjunjung tinggi akhlak yang mulia, begitu juga dengan nilai moral tolong-menolong serta hidup rukun. Nilai-nilai tersebut melatih anak untuk selalu ingat kepada Tuhan. Karena saat melakukan atau melaksanakan tindakan atau aktivitas apapun yang diperbuat akan mendapatkan pahala jika perbuatan itu baik.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Penelitian terhadap permainan anak tradisional Jawa di desa Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul berhasil memperoleh beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut antara lain, anak-anak di desa Bejiharjo masih memainkan permainan-permainan anak tradisional Jawa. Hal tersebut dipengaruhi dari kondisi alam, masyarakat, dan adat kebudayaan masyarakat setempat. Permainan yang masih bertahan di desa Bejiharjo dan masih dimainkan oleh anak-anak di desa setempat antara lain *angklek, bas-basan, bekelan, benthik, blarak-blarak sempal, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelikan, dhingik oglak-aglik, egrang, engkol, gatheng, gobak sodor, jamuran, layangan, kucing-kucingan, macanan, gendiran, sar-sur kulonan, dan mul-mulan atau tiga jadi*.

Permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo mempunyai perbedaan. Perbedaan tersebut terlihat pada jumlah pemain, waktu bermain, sehingga peneliti dapat mengklasifikasikan beberapa permainan di daerah Bejiharjo, kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Klasifikasi tersebut antara lain klasifikasi jenis-jenis permainan berdasarkan jumlah pemain, permainan berdasarkan jenis kelamin, permainan berdasarkan waktu bermain, permainan berdasarkan ada tidaknya alat dalam permainan, dan klasifikasi permainan berdasarkan ada tidaknya lagu pengiring dalam bermain.

Permainan anak tradisional Jawa mempunyai cara bermain atau tata cara bermain yang berbeda-beda, namun cara mengundi urutan bermain ataupun cara menentukan siapa yang kalah maupun yang menang dalam setiap permainan

sama-sama diawali dengan cara *pingsut* ataupun *hom-pim-pah*. *Pingsut* digunakan untuk menentukan urutan bermain jika jumlah pemain hanya dua anak pada permainan *bas-basan*, *dhakon*, *macanan*, dan *mul-mulan* atau *tiga jadi*. Empat permainan tersebut hanya dimainkan oleh dua orang anak yang saling berhadapan.

*Hom-pim-pah* digunakan untuk menentukan urutan bermain jika jumlah pemain lebih dari dua anak. Permainan yang biasanya dimainkan lebih dari dua anak yaitu *angklek*, *benthik*, *bekelan*, *blarak-blarak sempal*, *cublak-cublak suweng*, *dhelikan*, *dhingklik oglak aglik*, *gatheng*, *gobag sodor*, *jamuran*, *kucing-kucingan*, *kubuk*, *gendiran* atau *nekeran*, dan *sar-sur kulonan*.

Permainan tradisional adalah permainan yang mempunyai nilai-nilai moral yang diperlukan untuk perkembangan pola pikir, sifat, dan kepribadian seorang anak. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan anak tradisional Jawa antara lain nilai moral yang membangun kognitif seorang anak, nilai moral tanggung jawab, kejujuran, dan mampu menerima segala yang telah diperbuat. Selain itu permainan anak tradisional juga terdapat nilai-nilai moral tolong-menolong, kebersamaan, saling menghormati, kesabaran, percaya diri, kerajinan, dan kegigihan.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwa, permainan anak tradisional Jawa mempunyai klasifikasi permainan berdasarkan jenis kelamin, jumlah pemain, berdasarkan waktu bermain, ada tidaknya alat permainan, dan ada tidaknya lagu atau pengiring permainan. Permainan tradisional juga mempunyai aturan-aturan bermain seperti permainan lainnya. Aturan tersebut selalu menjadi

dasar bermain bagi anak-anak dan selalu diterapkan pada saat bermain, sehingga seorang anak berlatih untuk selalu disiplin dan mentaati aturan atau tata cara bermain.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa nilai-nilai moral yang berperan dalam membentuk pola pikir seorang anak, mempengaruhi sifat, dan membentuk kepribadian seorang anak. Dengan begitu secara tidak langsung, dalam diri anak-anak akan tertanam nilai-nilai moral yang luhur. Nilai-nilai moral tersebut nantinya akan mereka bawa ketika menjalani hidup yang erat hubungannya dengan dirinya sendiri dan masyarakat.

### **C. Saran**

Diharapkan ada peneliti lain yang meneliti permainan anak-anak tradisional di daerah-daerah yang lain. Setiap daerah mempunyai permainan tradisional yang berbeda-beda dengan daerah lainnya, sehingga peneliti berharap ada peneliti lain yang meneliti permainan anak-anak tradisional. Penelitian tersebut dimaksudkan agar permainan-permainan anak tradisional tetap lestari dan masih bertahan dilingkungan masyarakat.

## **BAB V**

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alam, Syamsu. 2000. *Perkembangan Anak dan Tahapannya*. Bandung: Angsaka.
- Danandjaja, J. 1994. *Foklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Depdikbud. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta.
- De Vos, H. 1987. *Pengantar Etika*. Yogyakarta: Tiara Wacana Jogja.
- Dharmamulya, sukirman. 1992. *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak. Makalah Lokakarya "Dolanan Anak-anak"*. Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional. Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yayasan Adikarya Ikapi: Kepel Press.
- Djahiri, A. Kasasih dan Aziz Wahab. 1996. *Konsep Pendidikan Moral*. Jakarta: Depdikbud.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Metode Penelitian Kebudayaan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Gunarsa, Singgih. 1989. *Psikologi Muda-Mudi*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hayati, Nur. 2008. Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Ketrampilan Anak Usia Dini. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Pendidikan Seni Tari, FBS Yogyakarta.
- Hendrowibowo. 2007. "Pendidikan Moral", *Majalah Dinamika*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY.
- Herucahyono, Cheppy. 1995. *Dimensi-dimensi Pendidikan Moral*. Semarang: IKIP Press.
- Hurlock, E.B. 1993. *Perkembangan anak jilid I. Terjemahan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Istanto, Budi. 2007. Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Generasi Penerus. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY.

- Iswinarti. 2005. *Identifikasi permainan tradisional Indonesia*.<http://Id.Isn@.org/>.  
diunduh pada tanggal 8 Februari 2012.
- Kaelan. 2001. *Pendidikan Moral Pancasila*. Yogyakarta: Penerbit Paradigma.
- Moleong, Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_, 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Poerbawakatja, Soegondo dan H.A.H. Harahap. 1982. *Ensiklopedia Pendidikan*. Jakarta: Gunung Agung.
- Rumani, S.S. 1991. *Permainan Anak-Anak dari Jawa*. Edisi ke tiga. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Soeparno, M. 1992. *Rekayasa Pembangunan Watak dan Moral Manusia*. Jakarta: PT. Putek Modeal.
- Sunaryadi dan Cholisin. 1989. *Dasar dan Konsep Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suseno, FM. 1993. *Etika Dasar Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wiki. 2008. *Perkembangan Permainan Tradisional* [on line].  
<http://Id.Wikipedia.org/>. Diunduh pada tanggal 04 Desember 2011.
- Yunus, Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.



## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 01)

Hari / tanggal : 28-29 Januari 2012  
 Tempat : Desa Bejiharjo  
 Topik : Deskripsi setting tempat permainan

Desa Bejiharjo merupakan salah satu desa yang terletak di kecamatan Karangmojo. Desa Bejiharjo terletak di sebelah timur kecamatan Wonosari yang jarak dari kabupaten Gunungkidul sekitar 3 km. Bejiharjo berbatasan dengan 4 wilayah yaitu :

- a. Sebelah utara : Kecamatan Nglipar
- b. Sebelah selatan : Desa Wiladeg dan Desa Bendungan
- c. Sebelah barat : Kecamatan Wonosari
- d. Sebelah timur : Desa Wiladeg dan Desa Ngawis

Luas wilayah desa Bejiharjo kurang lebih 1.825.4825 Ha. Jumlah penduduk desa Bejiharjo berdasarkan data monografi tahun 2012 ada 7.094 berjenis kelamin laki-laki dan 7.175 berjenis kelamin perempuan, berdasarkan data tersebut dapat diketahui jumlah penduduk di desa bejiharjo terdapat 14.269 orang. Sebagian besar penduduk di desa Bejiharjo bermata pencaharian sebagai petani dan sebagian kecil bekerja di perikanan.

Petani menjadi mata pencaharian utama karena tersedianya luas tanah yang digunakan sebagai lahan pertanian. Luas lahan pertanian 73,4715 Ha. Tanaman yang ditanam penduduk sekitar yaitu, padi pada musim penghujan, palawija seperti jagung, kacang, dan kedelai. Pertanian di desa Bejiharjo merupakan pertanian yang bersifat *tadah udan*, yaitu bercocok tanam apabila *usum rendeng* (musim penghujan). Oleh karena itu, panen padi yang dihasilkan dalam 1 tahun maksimal dua kali panen, terkadang hanya satu kali panen. Pada saat musim penghujan, petani sebagian besar menanam padi, dilanjutkan kacang tanah, dan kembali ke padi. Pada saat *usum ketiga* (musim kemarau), petani sebagian besar bercocok tanam di *ngalas* (sawahnya) dengan pepohonan yang bisa dimanfaatkan sebagai makan ternak misalnya, pohon jagung, pohon turi, dan kalanjana.

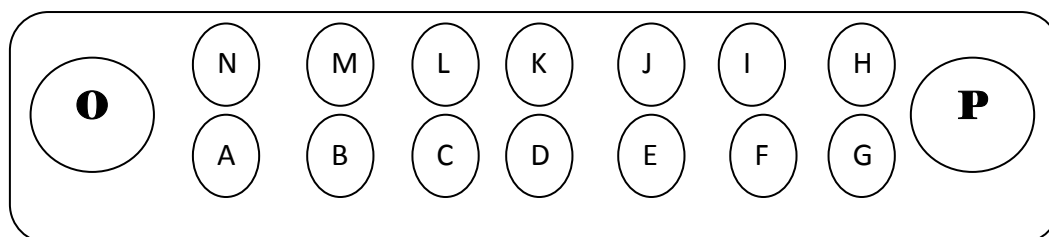
Selain pertanian, desa Bejiharjo juga merupakan desa yang mengembangkan segi perikanan. Perikanan dapat berkembang di desa Bejiharjo dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain adanya 7 sumber mata air yang terus mengalir(sumber permanent) sepanjang tahun. Tujuh sumber mata air tersebut adalah *luweng, umbul modal, njebul, mbeji, mbayu mata, ngglaran, dan gedong*, adanya sumber mata air tersebut sangat menunjang untuk usaha perikanan.

Berdasarkan mata pencaharian penduduk di atas, secara tidak langsung memberi gambaran bahwa lahan bermain bagi anak-anak yang masih luas sehingga menjadi faktor utama yang menyebabkan masih bertahannya permainan anak tradisional di desa Bejiharjo. Selain itu, faktor lain adalah pola pikir orang tua yang sebagian besar orang tua bermata pencaharian sebagai petani, sehingga secara tidak langsung memberi pola hidup sederhana kepada anak-anaknya. Pola hidup sederhana tersebut mendorong seorang anak tidak berfikir terlalu tinggi, bahkan harus berfikir ulang apabila menginginkan permainan-permainan modern yang membutuhkan biaya mahal misalnya saja, *playstation*, mobil-mobilan, boneka, dan game-game *online*. Dengan demikian, anak-anak akan lebih nyaman bermain di sekitar rumah dan sekitar tempat tinggal mereka dengan asyiknya. Mereka bermain *enjoy* dan hanya ingin bersenang senang. Mereka belajar bermain bersama-sama mencari kesenangan dan hiburan. Permainan tradisional juga bermanfaat untuk mengembangkan pola pikir seorang anak dan kepribadian.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 02)

Hari / tanggal : 13 Januari 2012  
 Jam : 15 WIB s/d 16.00 WIB  
 Tempat : Halaman rumah Ibu Sriyati  
 Topik : Deskripsi permainan *dhakon*

Pada hari Sabtu kira-kira jam 15.00 WIB beberapa anak perempuan Iis, Dewi, Rusti, dan sekar berkumpul dirumah iis mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang ditugaskan oleh guru mereka. Setelah usai mengerjakan tugas sekolahnya, mereka pergi ke plataran rumah (halaman rumah) membuat beberapa cekukan yang berjumlah 16 dengan cekukan kecil 14 dan 2 cekukan besar yang disebut dengan *Lumbung*. Cekukan dibuat memanang bersebelahan dengan jumlah 7 cekukan sedangkan cekukan besar berada diujung cekukan. Mereka mengisi 14 cekukan kecil dengan batu kerikil dan pada setiap cekukan diisi 6 batu kerikil, cekukan besar dikosongkan karena, akan diisi jika mereka sudah menjalankan permainannya. *Dhakon* dimainkan secara duduk berhadapan dan menjalankan batu kerikil, atau biji asam bisa juga dengan menggunakan isi salak (*kenthos*). Jalannya permainan ini yaitu, menjalankan *gacukk* masing-masing pemain kearah kanan pemain.



**Gambar: Bagan permainan *dhakon* (dok. Widarti, 2012)**

Pada awal permainan Iis melakukan *pingsut* dengan Sekar untuk menentukan siapa yang bermain duluan (urutan permainan). Berdasarkan *pingsut* yang dilakukan Sekar menang dan memulai permainan dengan mengambil sekumpulan kerikil yang berada dalam cekukan B yang di depannya dan dimasukkan satu

persatu ke arah kanan yaitu lumbung C,D,E,F,G,P sampai habis seperti gambar di bawah:



**Gambar:**  
**Dua orang anak sedang bermain *dhakon* (dok. Widarti, 2012)**

Batu kerikil yang dimainkan habis dicekungan H milik dia harus berhenti “mati” dan diteruskan oleh Iis untuk memainkan *gacuknya*. Jalannya permainan tidak jauh beda dengan yang pertama kalinya dimainkan oleh Sekar. Permainan usai jika *gacuknya* terkumpul pada bang (lubang paling besar), dan siapa yang paling mengumpulkan *gacukk* adalah pemenangnya.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *dhakon* dimainkan oleh 2 orang anak. Posisi bermain mereka saling berhadapan.
2. Tempat bermain *dhakon* berbentuk lingkaran berjumlah 16 cekukan, terdiri dari 14 cekukan kecil dan 2 cekukan besar sebagai bang.
3. Permainan dimulai dari *pingsut* untuk menentukan siapa yang berhak main terlebih dahulu, dilanjutkan dengan bermian.
4. Permainan di anggap usai jika ada salah satu anak yang telah mengumpulkan kerikil pada *bang* dengan syarat lebih banyak krikil yang terkumpul pada *bang* tersebut.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

### (CLO 03)

Hari/ tanggal : 14 Januari 2012  
 Jam : 14.30 WIB  
 Tempat : Halaman Rumah Bapak Hargo  
 Topik : Diskripsi permainan *benthik*

Sepulang les sekolah sore, sekumpulan anak-anak berjalan melewati depan rumah bapak Hargo (Ketua RT 09, Dusun Ngringin). Sekumpulan anak-anak tersebut antara lain, Tio, Pandhu, Rio, Ridwan, Dan Hari. Sekumpulan anak tersebut berhenti di rumah Wedar, putra dari bapak Hargo. Setelah beberapa menit saling berbincang-bincang di depan rumah, Wedar dengan tiba-tiba membawa kayu *benthik* yang setiap hari digunakan untuk bermain *benthik* di halaman balai Dusun.

Setelah beberapa saat mereka saling berbicara, kira-kira pada pukul 14.30 WIB mereka terlihat akan bermain *benthik* di samping rumah bapak Hargo. Tempat mereka bermain adalah sebuah ladang yang jarang digunakan untuk bercocok tanam. Ladang tersebut kurang lebih berukuran 10x20 m. Dengan luas tersebut, merupakan tempat ideal bagi mereka untuk bermain. Berdasarkan observasi, dapat diketahui urutan permainan *benthik* dan tata cara bermain.

Pertama-tama, Tio membuat lubang di tanah sebagai tempat *janak*, dan teman-teman lainnya bersiap-siap. Mereka ada yang sedang menaruh tas, menyelesaikan makan *snack*, dan melepas baju sragam sekolah, karena mereka terlihat masih berpakaian sekolah.

Setelah semua persiapan untuk bermain selesai, mereka mengadakan *hom pim pah*. Dari *hom pim pah* yang mereka lakukan tersebut, didapatkan urutan pemain yang akan bermain, yaitu Pandu, Rio, Ridwan, Wedar, dan Tio berperan menjadi penjaga sebagai awal permainan sepertigambar di bawah:



**Gambar:**  
**Anak-anak sedang melakukan *hom pim pahh* (dok. Widarti, 2012)**

Pertama-tama permainan dimulai dari Pandu yang melemparkan *janak* dengan *benthong* dari lubangnya. Buangan *janak* melambung tinggi dan tidak dapat digapai oleh tangan Tio yang sudah berjaga kurang lebih 5 meter di depan Pandu. Tio tidak bisa menggapai *janak*, sehingga dia bertanggung jawab mengambil *janak* tadi dan melemparkan ke arah *benthong*. Tio melempar dengan keras, akan tetapi *janak* tidak mengenai *benthong* yang telah di tempatkan oleh Pandu di atas lubang, sehingga kesempatan berlanjut dilakukan oleh Pandu.

Setelah itu, Pandu melanjutkan permainan dengan cara memegang *janak* pada tangan kiri, dan memegang *benthong* pada tangan kanan. *Benthong* di ayunkan memukul *janak*, sehingga *janak* terlemapr. Dari kesempatan tersebut, Pandu berhasil menampol *janak* dan si penjaga tidak dapat menangkap *janak* tersebut. Tio mengambil *janak* dan melemparkan ke arah lubang *benthik*. Apabila lemparan Tio tidak tertampol oleh Pandu, maka Pandu hanya mendapatkan nilai dari jarak *janak* dengan lubang *benthik*. Akan tetapi apabila lemparan Tio dapat tertampol oleh Pandu, maka poin akan semakin banyak didapatkan oleh Pandu karena jarak *janak* akan semakin jauh dengan lubang *benthik*. Dari kesempatan itu, Tio tidak berhasil melemparkan *janak* dengan sempurna ke arah lubang. Akan tetapi, Pandu juga tidak dapat menampol kembali *janak* tersebut, sehingga poin yang

didapatkan hanya sebatas jarak *janak* dengan lubang. Dari hasil tersebut, Pandu mendapatkan poin 15.

Pandu melakukan langkah selanjutnya yaitu *patil lele*. Patil lele, yaitu dilakukan dengan cara menaruh *janak* miring di atas lubang, setelah itu dipukul dan *janak* akan melambung ke udara dan kemudian untuk ditampol seperti gambar di bawah ini.



**Gambar:**  
**Anak sedang melakukan *patil lele* (dok. Widarti, 2012)**

Berdasarkan tampolan yang dilakukan oleh Pandu, akan didapatkan skor atau nilai. Skor yang didapatkan sesuai dengan jauh dekatnya jarak *janak* dengan lubang *benthik*. Semakin jauh tampolan, maka semakin banyak nilai yang terkumpul. Dilihat dari kesempatan *patil lele* tersebut, Pandu berhasil melakukan dengan sempurna dan berhasil mengumpulkan nilai 25 point. Poin 25 tersebut ditambah nilai yang sebelumnya didapat, yaitu 15 sehingga poin yang terkumpul adalah 40 poin. Setelah itu permainan terus berlanjut dengan lembali kepermainan awal, yaitu dengan melemparkan *janak* dengan *benthong* dari lubang *benthik*.

Pada kesempatan yang kedua tersebut, dia gagal meneruskan permainan, karena *janak* tertangkap oleh tangan Tio. Dengan begitu, Pandu berkewajiban menjadi penjaga dari teman lainnya, yaitu Rio. Rio memulai permainan dengan melemparkan *janak* dari lubang *benthik*. Kesempatan itu dimanfaatkan bagus oleh

Rio. *Janak* melambung tinggi dan jauh, sehingga Pandu yang berjaga di depan Rio tidak dapat menggapai dan tidak dapat mengembalikan dengan baik.

Setelah itu, Rio melanjutkan permainan dengan cara memegang *janak* pada tangan kiri, dan memegang *benthong* pada tangan kanan. *Benthong* di ayunkan memukul *janak*, sehingga *janak* terlempar. Dari kesempatan tersebut, Rio berhasil menampol *janak* dan si penjaga tidak dapat menangkap *janak* tersebut. Dari kesempatan itu, Rio mendapatkan poin 9.

Rio melanjutkan permainan dengan *patil lele*. Dia juga melakukan dengan baik dan menghasilkan torehan point lebih tinggi dari Pandu, yaitu 47 point. Permainan akan terus berlangsung sampai salah satu peserta dapat mengumpulkan nilai atau point sebanyak 100. Dari observasi permainan yang berlangsung pada waktu tersebut, Rio berhasil mengumpulkan poin 100 paling awal, sehingga Ronde pertama dimenangkan oleh anak tersebut. Permainan *benthik* terus berlanjut hingga waktu yang mereka inginkan.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *benthik* merupakan jenis permainan yang memerlukan lahan yang cukup luas untuk bermain. Lahan yang dapat digunakan untuk bermain *benthik* misalnya halaman rumah yang luas, lading, halaman balai Dusun, dan lapangan voli.
2. Permainan *benthik* dapat dimainkan oleh dua orang anak dan lebih. Permainan tersebut tidak memerlukan peralatan-peralatan yang susah di dapat dan dengan harga mahal, akan tetapi permainan *benthik* hanya memerlukan kayu kecil.
3. Peralatan permainan *benthik* terdiri dari dua batang kayu. Kayu tersebut berukuran berbeda, yang satu pendek dan panjang. Kayu yang pendek biasa dinamakan *kanak*, sedangkan kayu yang panjang sering dinamakan *benthong*.



## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 04)

Hari/ tanggal : 15 Januari 2012  
 Jam : 15.30 WIB  
 Tempat : Balai dusun Kulwa  
 Topik : Dolanan *kucing-kucingan*

Hari Sabtu pukul 15.30 WIB, tepatnya di samping balai dusun Kulwa, terlihat beberapa anak sedang asyik berkumpul untuk bermain *kucing-kucingan*. Mereka berkumpul dilapangan *voly* yang terletak di timur balai Dusun. Mereka semua berjumlah 15 anak. Anak-anak tersebut antara lain, Niko, Sifa, Wiku, Isrong, Indah, Sekar, Isna, Tia, Ridwan, Yaskur, Amar, Iis, Dita, dan lain-lain. Mereka berkumpul bersama tanpa membedakan jenis kelamin, laki-laki ataupun perempuan untuk bersama-sama bermain.

Mereka memulai bermain dengan melakukan *hom pim pah* untuk menentukan siapa saja yang akan berperan menjadi *pager*, *tikus*, dan *kucing*. mereka melakukan *hom pim pah* hampir 1 menit, karena jumlah pemain yang cukup banyak. Setelah selesai melakukan pengundian, terlihat Sifa dan Ridwan berperan menjadi *tikus* dan *kucing*. Dari hasil tersebut teman-teman lainnya memegang peranan sebagai *pager*. *Pager* dalam permainan ini berfungsi sebagai tempat berlindung *tikus* dari kejaran *kucing*. Selain itu, *pager* juga berfungsi membuka dan menutup pintu masuk *tikus* seperti gambar di bawah ini.



**Gambar:**  
Posisi pemain (*tikus*) yang tertangkap oleh *kucing*

Permainan dimulai dengan posisi Sifa sebagai *tikus* berada di dalam kolongan *pager*, sedangkan Ridwan sebagai *kucing* berada di luar *pager*. Pertama-tama Sifa lari keluar kolongan dan dibukakan pintu oleh *pager*. Pada saat di luar, Sifa dan Ridwan saling berkejaran layaknya seekor *kucing* yang memburu mangsanya, yaitu seekor *tikus*. Setelah lari kesana-kemari mengelilingi *pager*, bahkan berlarian menjauhi *pager*, Sifa langsung masuk ke dalam kolongan dan dibukakan *pager* oleh teman-teman yang menjadi *pager*. Sedangkan, giliran *kucing* ingin menerobos masuk, *pager* langsung tertutup seperti gambar di bawah.



**Gambar :**  
**Posisi pemain (*tikus*) yang sedang dilindungi didalam *pager***  
**(dok. Widarti, 2012)**

Cara menutup *pager* dilakukan dengan bersama-sama jongkok atau duduk dengan cepat dan posisi tangan yang terus berpegangan antara anak yang satu dengan yang lain. Mereka yang berperan sebagai *pager* harus benar-benar tahu posisi *tikus* yang akan keluar masuk dan posisi si *kucing*, sehingga *tikus* bisa leluasa keluar masuk persembunyian di dalam *pager* tanpa tertangkap oleh *kucing*. Permainan tersebut sangat ramai dan sangat asyik dimainkan oleh anak-anak.

Setelah kurang lebih 6 kali si *tikus* keluar masuk *pager*, Sifa sebagai *tikus* dapat tertangkap oleh *kucing* di luar pengamanan *pager*, karena ketledoran dia dalam mengambil jalan untuk keluar *pager*. Pada saat itu Sifa tertangkap oleh Ridwan yang berperan sebagai *kucing*. Dengan begiitu, permainan dianggap selesai.

Permainan *kucing-kucingan* dapat dilanjutkan apabila peserta memulai lagi dari awal dengan melakukan *hom pim pahh* dan seterusnya.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *kucing-kucingan* merupakan permainan yang memerlukan lahan yang cukup luas. Permainan tersebut juga memerlukan pemain yang banyak, karena dalam permainan tersebut ada tiga peran anak yang menjadi *pager*, dan *pager* tersebut memerlukan pemain yang cukup banyak untuk membangun sebuah lingkaran besar.
2. Pada permainan *kucing-kucingan* terdapat tiga peran anak. Peran pertama adalah satu orang anak sebagai *tikus*, peran kedua seorang anak sebagai *kucing*, dan peran ketiga adalah semua teman yang tersisa sebagai *pager*.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

### (CLO 05)

Hari/ tanggal : 21 Januari 2012  
 Jam : 09.00 WIB  
 Tempat : SD N Banyubening I  
 Topik : Diskripsi permainan *engkol*

Kehidupan bermain seorang anak dapat dilakukan di berbagai tempat atau di berbagai lingkungan. Selain di lingkungan masyarakat, akan tetapi sekolah juga merupakan wahana untuk bermain selain sebagai tempat untuk menuntut ilmu. Pada saat di sekolah, anak-anak memanfaatkan waktu untuk bermain sebagian besar pada jam istirahat sekolah, sebagai contoh anak-anak di SD Banyubening 1. Waktu istirahat bagi siswa SD Banyubening 1 adalah 15 menit. Pada waktu senggang tersebut, mereka memanfaatkan dengan bermain, bercanda, mengerjakan tugas, dan untuk jajan. Pada hari Sabtu, 21 Januari 2012 pada saat istirahat pertama jam 09.00 WIB, beberapa siswa berkumpul di ruangan kelas.

Beberapa anak tersebut antara lain, Dendi, Andang, Renda, Yudi, dan Alfin. Sedangkan disamping kerumunan siswa tersebut, dua orang anak sedang bermain *engkol*. Kedua anak tersebut adalah Adam dan Zaim. Pada saat itu mereka sedang asik bermain *engkol* dan dilihat oleh teman-teman yang telah disebutkan di atas.

Dari observasi yang dilakukan, dapat diketahui jalannya proses permainan *engkol* yang dilakukan oleh anak-anak. Pertama-tama Adam dengan Zaim mempersiapkan tangannya untuk saling merapatkan, sehingga membentuk huruf X atau W. setelah posisi tangan kedua anak tersebut siap pada posisinya, mereka siap menunggu aba-aba (hitungan) dari teman-teman lain yang ikut melihat. Setelah terdengar bunyi aba-aba *ji ro lu*, Adam dan Zaim langsung mengeluarkan seluruh kekuatan tangannya untuk saling merobohkan. Arah mereka merobohkan yaitu ke sisi kanan atau kesisi kiri seperti gambar di bawah ini.



**Gambar: Posisi bermain *engkol* (dok. Widarti, 2012)**

Kedua anak tersebut bertahan dan saling mendorong kurang lebih selama 1 menit, sebelum Zaim akhirnya merobohkan tangan Adam. Permainan *engkol* akan dianggap selesai apabila di antara kedua anak yang bertanding tersebut ada yang mampu merobohkan tangannya.

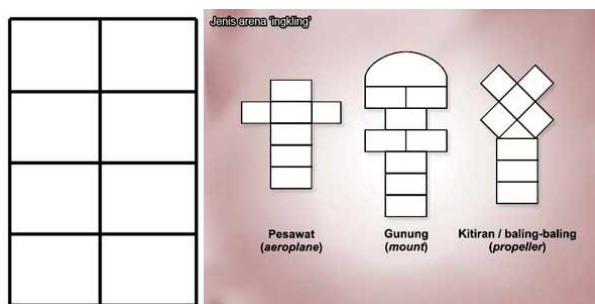
**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *engkol* merupakan permainan yang dapat dimainkan kapan saja. Permainan tersebut juga tidak memerlukan tempat bermain yang luas. Permainan tersebut hanya menggunakan papan yang datar misalnya meja, kursi, dan di lantai.
2. Permainan *engkol* dimainkan oleh dua orang anak. Permainan tersebut merupakan permainan untuk menunjang kekuatan tangan.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 06)

Hari / tanggal : 21 Januari 2012  
 Jam : 11.45 WIB  
 Tempat : SD Banyubening I  
 Topik : Deskripsi permainan *sunda manda/ingkring*

Pada hari Sabtu sekitar pukul 11.45 WIB, tepatnya pada saat istirahat sekolah Desi bersama kedua temannya mengisi waktu istirahat sekolah dengan bermain *ingkring* atau disebut juga dengan *sunda manda* di halaman sekolah. *Ingkring* atau *sunda manda* dilakukan dengan cara berjalan melompat dengan satu kaki di area yang sudah digambar sebelumnya. Kerangka *capung* sudah digambar dengan menggunakan *kreweng* (pecahan genteng), kerangka *capung* bergambar seperti pesawat yaitu ada 5 segi empat dibuat memanjang dan 2 segi empat berada di samping kanan-kiri petak yang ke empat seperti gambar di bawah ini:



**Gambar :**  
**Arena untuk bermain *Sunda Manda* atau *Engklek***

Desi, Mila, dan Ruli melakukan *hompimpah* untuk mengundi siapa yang bermain duluan, dan pemenangnya adalah Mila. Selanjutnya, Desi dan Ruli melakukan *sut* atau *pingsut* untuk menentukan siapa pemain selanjutnya.

Setelah semua mendapatkan urutan untuk bermain, mereka mengambil *gacuk* yang terbuat dari *kreweng* (pecahan genteng) yang dibuat bervariasi bentuknya. *Gacuk* kepunyaan Mila terbuat dari pecahan kramik yang berebentuk

segi empat, sedangkan Desi dan Ruli terbuat dari *kreweng* biasa namun berbeda ukuran.

Mila pun memulai permainan dengan melemparkan *gacuknya* ke petak 1 dan melompat dengan satu kaki ke petak 2,3,4, lalu melakukan *brog* (menghentakkan kedua kaki) dipetak ke 5, dan ingkling lagi di petak ke 6 lalu *brog* lagi, lalu ingkling lagi dipetak ke 7 lalu kembali melompat di petak ke 3 dan 2 lalu mengambil *gacuk* dengan membungkukkan badannya dan kembali melompat diluar area. Mila meneruskan melempar *gacuk* ke petak ke 2, dan kembali bermain seperti awalnya namun berbeda dengan permainannya yang pertama. Bedanya terdapat pada lompatannya, jika awal permainan Iis tidak menginjak petak pertama karena ada *gacuknya*, sedangkan permainan yang kedua Mila tidak boleh menginjak petak yang ke 2.

Pada lemparan yang keempat pada petak yang keempat, Mila tidak bisa melempar *gacuknya* dengan tepat dan harus berhenti bermain. Giliran selanjutnya adalah Desi memulai permainan seperti yang dimainkan Mila sebelumnya yaitu dengan melemparkan *gacuk* ke petak yang 1 demikian seterusnya. Desi bermain sangat lincah, sehingga hampir mendapatkan *sawah*, namun pada saat melemparkan *gacukk* ke petak yang ke 5, *gacukk* nya mengenai garis sehingga kembali ke petak ke 7. Mereka bermain hingga bel sekolah berbunyi, yang mendapatkan sawah yaitu Mila dan yang lainnya masih melakukan engklek dengan membawa *gacukk* di tangan kanannya dengan tangan tengkurap, hingga sampai diluar area. Namun, saat melempar *gacukk* dengan posisi badan membelakangi area engklek *gacukk* mereka tidak dapat masuk pada petak-petak area engklek. Maka, Mila belum bisa mendapatkan sawah hingga bel berbunyi.

Akhir dari permainan ini adalah saat pemain mencari *sawah* yaitu setelah pemain telah melewati semua petak, maka untuk mendapatkan *sawah* pemain harus ingkling dengan membawa *gacukk* yang diletakkan diatas tangan dan digoyangkan ke kanan kiri. Jika *gacukk* jatuh, maka harus mengulangi lagi jika gilirannya tiba.

Aturan pada saat bermain yaitu, jika pemain saat melompat kakinya mengenai garis ataupun menginjak *gacukk* lawan maka dia mati. Yang kedua yaitu jika saat melempar *gacukk* nya mengenai garis atau terkena pada *gacukk* lawan maka

matilah si pelempar. Pemain boleh berpegangan pada tanah untuk menyangga tubuhnya pada saat membungkuk untuk mengambil *gacukk*.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *ingkling* juga bisa disebut sebagai *sunda manda*. Permainan tersebut bisa dimainkan lebih dari dua orang anak, dengan kata lain rata-rata pemain *sunda manda* adalah 2-5 orang anak.
2. Tempat bermain *sunda manda* terdiri dari 2 jenis gambar sesuai dengan kesukaan masing-masing pemain. Permainan *sunda manda* tidak memerlukan lahan yang begitu luas, dan dapat dimainkan di dalam rumah, maupun luar rumah.
3. Alat yang digunakan dalam permainan ini sangat mudah yaitu, hanya menggunakan *kreweng* (pecahan genting yang digunakan untuk *gacukk*)



## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 07)

Hari / tanggal : 22 Januari 2012  
 Jam : 15.30 WIB  
 Tempat : Halaman Balai Dusun Kulwo  
 Topik : Deskripsi permainan *gendiran*

Hampir setiap sore hari di Area sekitar balai dusun Kulwo, Bejiharjo ramai oleh anak-anak bermain. Kebanyakan dijumpai anak laki-laki di sekitar balai dusun Kulwo tersebut. Setelah dilakukan observasi, terdapat beberapa permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di sekitar Balai dusun. Ketika waktu sore sekitar jam 15.30 WIB sampai menjelang magrib terlihat anak-anak asyik memainkan beberapa jenis permainan. Permainan tersebut antara lain *gendiran* dan *dhelikan*.

*Gendiran* merupakan jenis permainan anak yang menggunakan kelereng untuk bermain. Setelah dilakukan observasi terhadap permainan tersebut, dapat diceritakan jalan permaiannya. Kira-kira pukul 15.30 WIB, ada 5 anak bernama Wedhar, Tio, Eka, Pandu, dan aldi. Mereka berdatangan hampir bersamaan. Kebanyakan mereka bersepeda. Ada kalanya jalan kaki. Mereka berkumpul di depan balai Dusun Ngringin. Depan balai dusun merupakan area yang luas. Disitulah anak-anak di atas biasa bermain *gendiran*.

Langkah permainan, pertama-tama mereka membuat tempat untuk menata kelereng berbentuk segitiga seperti gambar di bawah. Setelah itu, mereka meneta beberapa kelereng. Sebagian besar, kelereng yang ditata dalam ruangan segitiga yang telah tersedia berjumlah 7 kelereng. Kelereng dalam hal ini disebut *Gendir*.



**Gambar :**  
**Posisi kelereng yang sudah ditata (dok. Widarti, 2012)**

Setelah semua kelereng terpasang, mereka memulai permainan. mulanya mereka mengundi siapa yang bermain duluan dengan *hom pim pah*, setelah diundi diketahui urutan-urutan pemain yang melempar kelereng pertama dan seterusnya. Urutan tersebut adalah, Wedhar, Aldi, Eka, Pandu, dan terakhir Tio. Mereka melempar kelereng dari jarak kira-kira 5 m. mereka berharap agar kelereng yang dilempar atau sering disebut *gacukk* tersebut mengenai kelereng yang ada di dalam ruang segitiga yang dibuat. *Gacukk* siapa yang mengenai kelereng yang ada dalam ruang tersebut berhak untuk main duluan.

Setelah dimulai, ternyata yang mengenai kelereng ada dua anak, yaitu Wedhar dan Aldi. Akan tetapi, karena Wedhar merupakan urutan lebih awal, maka yang membidik duluan adalah Wedhar. Membidik dalam hal ini disebut sebagai *nginceng* seperti gambar di bawah.



**Gambar 19: Seorang anak sedang membidik *gendir* (Dok.Widarti, 2012)**

Setelah Wedhar nginceng *gendir* ternyata tidak mengenai kelereng yang lain. Dengan demikian, kesempatan pertama dia telah gagal. Kemudian dilanjutkan oleh Aldi. Aldi mengenai 3 *gendir* secara berurutan. Dua *gendir* keluar ruangan. Tetapi bidikan ke tiga meleset dan tidak membuat kelereng keluar, dalam artian masih di dalam garis ruangan. Apabila kelereng belum keluar dikenal dengan istilah *miss*. Kerena hal itu, maka dilanjutkan oleh peserta selanjutnya yaitu, Eka. Ternyata Eka juga tidak mengenai sehingga dilanjutkan oleh Pandu. Permainan terus berlanjut sesuai giliran untuk menghabiskan kelereng. Jika *gendir* sudah habis, akan dimulai penataan kembali kelereng satu persatu. Mereka terus bermain seperti itu. Dari observasi yang dilakukan, mereka bermain 6-11 ronde. Mereka mengakhiri permainan menjelang Maghrib kira-kira pukul 17. 30 WIB.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Sebagian besar permainan *gendiran* dilakukan pada sore hari. Anak-anak bermain pada sore hari karena menunggu matahari menjelang terbenam.
2. Permainan *gendiran* dapat dilakukan oleh beberapa pemain. Jumlah pemain yang dapat mengikuti *gendiran* antara lain 2-6 orang anak.
3. Permainan *gendiran* dimainkan di dalam arena *gendiran* yang berbentuk segitiga kecil. Segitiga tersebut nantinya akan diisi dengan kelereng-kelereng dari pemain pada setiap sisi.

4. Permainan dimulai dengan hom pimp ha. Dalam permainan *gendiran*, setiap pemain yang paling banyak mendapatkan kelerengg disetiap permainan dianggap menjadi pemenang.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 08)

Hari / tanggal : 23 Januari 2012  
 Jam : 16.00 WIB  
 Tempat : Balai Dusun Ngringin  
 Topik : Deskripsi permainan *dhelik-dhelikan*

Permainan *dhelik-dhelikan* biasa dimainkan pada sore hari. Sama halnya dengan *gendiran*, permainan tersebut sering juga dijumpai di area sekitar balai dusun Ngringin. Banyaknya peserta yang mengikuti permainan tersebut bermacam-macam. Berdasarkan observasi yang dilakukan, terlihat beberapa anak perempuan dan laki-laki pada sore itu. Mereka berkumpul di Balai dusun hampir bersamaan, kira-kira jam 16.00 WIB. Jumlah anak saat itu adalah 7 orang anak. Dua orang anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Peserta tersebut antara lain adalah beberapa peserta yang sama di yaitu, Tio dan Pandu. Peserta lainnya yaitu, Tia, Mey, Eko, Rio, dan Danang. Permainan *dhelik-dhelikan* hanya perlu memerlukan peralatan batu bata yang rusak untuk jalannya permainan. Batu bata yang digunakan sebagian besar berbentuk persegi empat atau bentuk-bentuk lainnya, asalkan bisa untuk ditata.

Permainan dimulai dari *hom pim pah*. Kegiatan tersebut terus dilakukan sampai anak yang terakhir, dan yang terakhir dengan *sut*. *Sut* dilakukan untuk menentukan siapa yang jaga. Pada saat itu, *sut* dilakukan oleh Pandu dan Mey. Dari *sut* tersebut, peserta yang kalah dinyatakan peserta yang *dadi* 'jaga'. Penjaga adalah Peserta paling akhir merupakan peserta yang nantinya akan menata tumpukan batu dan sekaligus menjaga agar tumpukan batu tersebut tidak dihancurkan lagi oleh teman-teman lain sebelum semua pemain terkumpul. Pemain yang akan dikumpulkan yang nantinya akan *ndelik* 'bersembunyi'. Peserta yang jaga tersebut adalah Pandu. Batu bata ditata kurang lebih seperti gambar dibawah ini.



**Gambar :**  
**Posisi tumpukan batu bata ataupun *Kreweng* (dok. Widarti, 2012)**

Setelah tertata dimulailah permainan. Pelempar biasanya ditunjuk secara acak oleh teman-teman yang tidak berjaga, di sisi lain pemain yang tidak ditunjuk bersiap-siap bersembunyi. Saat itu yang ditunjuk sebagai pembibik adalah Rio. Batu bidikan atau *gacukk* langsung mengenai sasaran. Dari kira-kira 7 tumpukan bata, terlihat 4 tumpukan bata hancur atau roboh. Dengan cepat teman-teman lain berlarian mencari tempat bersembunyi. Ada yang bersembunyi di atas pohon, yaitu Danang ada yang bersembunyi di belakang balai desa, dan tempat lainnya. Saat teman-teman yang lainnya sedang mencari tempat persembunyian, Padu menjaga tumpukan sambil menutup matanya seperti gambar dibawah ini:



**Gambar :**  
**Posisi pemain yang sedang menjaga tumpukan sambil menutup mata**

Pandu sebagai penjaga sekaligus pencari teman-temannya yang bersembunyi sangat berhati-hati dan berkala melihat kearah tumpukan batu bata agar tetap terjaga. Setelah beberapa saat, pemain yang berhasil ditemukan antara lain Mey, Tia, dan Eko. Selanjutnya, permainan berhasil ditemukan seluruhnya, tanpa ada teman yang berhasil menghancurkan tumpukan batau bata tersebut.

Apabila penjaga kurang berhati-hati dalam menjaga, maka jika batu-bata dapat dihancurkan salah seorang pemain yang bersembunyi, permainan akan di ulang seperti dari awal yaitu, seluruh pemain bersembunyi kembali walaupun mereka telah di dapat oleh penjaga sebelumnya. Permainan terus dilakukan sampai menjelang maghrib.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *dhelik-dhelikan* dilakukan oleh anak-anak di sore hari. Permainan tersebut memerlukan arena yang cukup luas. Arena yang dapat digunakan misalnya halaman balai Dusun, halaman Sekolah, atau lapangan.
2. Permainan *dhelik-dhelikan* memerlukan jumlah pemain banyak. Semakin banyak jumlah pemain, maka permainan *dhelik-dhelikan* semakin ramai. Jumlah pemain berkisar antara 5-10 anak.
3. Permainan *dhelik-dhelikan* memerlukan beberapa potongan batu lempeng atau sejenis dengan batu bata.
4. Permainan dimulai dengan *hom pim pahh*, dan diteruskan dengan *pingsut* untuk mendapatkan seorang anak sebagai penjaga. Pemain yang bertugas sebagai penjaga harus berusaha untuk menjaga tumpukan batu agar teman-teman lainnya tidak dapat merobohkan, sebelum semua teman dapat ditemukan dalam persembunyian.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 09)

Hari / tanggal	: 24 Januari 2012
Jam	: 15.00 WIB
Tempat	: Halaman Rumah Bapak Anton
Topik	: Deskripsi permainan <i>egrang</i>

*Egrang* adalah jenis permainan anak tradisional yang sudah dikenal oleh sebagian besar masyarakat Jawa. Permainan tersebut dapat dimainkan oleh semua umur dari anak-anak, remaja, dan orang tua. Permainan tersebut lebih populer pada anak-anak. Pada waktu sekarang ini, permainan *egrang* sudah jarang terlihat dikalangan masyarakat. Akan tetapi, permainan tersebut masih sering terlihat di desa Bejiharjo.

Permainan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak laki-laki ini dinamakan *egrang*. *Egrang* sering dimainkan oleh anak-anak laki-laki karena permainan ini membutuhkan ketangkasan dan kelincahan, sedangkan laki-laki cenderung tangkas dan lincah. Namun, anak perempuan pun ada yang memainkan permainan ini. Permainan *egrang* terbuat dari bambu. Bambu dipotong kira-kira berukuran 1-2 meter. Bagian bawah bambu diberi lubang untuk tempat kaki *egrang*, kaki *egrang* terbuat dari papan atau kayu yang kiranya kuat untuk tumpuan kaki. Papan atau kayu tersebut kemudian diikat atau dipaku agar kuat.

Dengan melihat observasi dan dari wawancara, dapat disimpulkan bahwa permainan *egrang* masih memasyarakat di Desa Bejiharjo. Bukti tersebut dapat diperkuat, misalnya dari *Pagelaran Permainan Tradisional Rakyat dan kesenian Masyarakat* yang digelar di Desa Bejiharjo pada akhir tahun 2011 lalu.

Selain itu, masih sering dijumpai anak-anak bermain *egrang* di lingkungan masyarakat sekitar, misalnya di depan rumah, di halaman, dan disekitar rumah. Berdasarkan observasi anak-anak sedang bermain *egrang*. Mereka bermain di rumah bapak Anton. Mereka adalah Juprik, Age, dan Wiku. Pada saat itu yang sedang bermain *egrang* adalah Juprik. Pada saat itu Juprik bersiap-siap menaiki *egrang*. Dia memegang kedua *egrang*nya seperti gambar dibawah ini.





**Gambar 11 :**  
**Seorang anak membawa *egrang* (Dok.Widarti,2012)**

Setelah itu dia bergegas menaiki *egrang*nya tersebut. Dukungan dan teriakan Age dan Wiku menyemangati saat Juprik berjalan dengan *egrang*nya. Mereka keliling halaman rumah mengikuti Juprik. Teman-teman lainnya tersebut member semangat agar Juprik tidak jatuh dan bertahan lama di dalam menaiki *egrang*. Permainan tersebut terus berlanjut sampai anak-anak benar-benar bosan. Mereka bermain bergantian terkadang mereka berjoin bermain apabila *egrang*nya lebih dari satu. Permainan ini akan semakin ramai apabila *egrang* lebih dari satu dan anak-anak yang bermain juga banyak.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *egrang* merupakan permainan yang dapat dimainkan kapan saja. Permainan *egrang* yang dimainkan oleh anak-anak di desa Bejiharjo dapat dimainkan di sekolahan.
2. Permainan *egrang* merupakan jenis permainan yang dapat dilombakan ataupun sekedar untuk bersenang-senang dalam bermain.
3. *Egrang* dapat dilakukan oleh beberapa orang, tergantung jumlah alat yang dipakai.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 10)

Hari / tanggal : 24 Januari 2012  
Jam : 15.00 WIB  
Tempat : Balai Dusun Grogol  
Topik : Deskripsi permainan *gatheng*

Permainan *gatheng* adalah permainan yang menggunakan watu ‘batu’ sebagai alatnya. Batu tersebut disebut watu *gatheng*. Permainan *gatheng* sering kali dimainkan oleh perempuan. Permainan *gatheng* sama persis dengan *bekelan*, sehingga sekarang banyak yang mengatakan bermain *gatheng* walau ternyata bermain *bekelan*. Permainan *gatheng* dimainkan oleh anak-anak di saat sore hari setelah pulang sekolah atau dimainkan di saat istirahat sekolah. Tempat bermain *gatheng* bebas, yang penting bisa memberi kenyamanan kepada anak-anak yang bermain, karena tidak memerlukan tempat yang luas. Asalkan tempatnya rata, bisa di teras rumah atau sekolah, di dalam rumah, di halaman rumah, di bawah pohon, atau di tempat-tempat nyaman lainnya. Permainan *gatheng* sering dimainkan minimal oleh dua anak atau bisa lebih, misalnya 3 atau 4 anak. Alat yang digunakan untuk bermain *gatheng* adalah Batu kecil, sehingga dapat didapatkan dari lingkungan sekitar. Meysa, Naura, Dini, Eka, dan Novi melakukan *hom pim pahh* untuk menentukan urutan bermain.



**Gambar:**  
**Anak-anak perempuan sedang melakukan *hom pim pahh***  
**(dok. Widarti, 2012)**

Setelah melakukan *hom pim pah*, urutan bermain yang di dapat adalah Naura, Meysa, Novi, Eka dan Dini. Batu kerikil yang digunakan ada 5 buah, satu digunakan untuk *umbul* dan yang lainnnya sebagai batu *gatheng*nya. Naura melakukan umbu pada *gacuknya*, lalu ia menyebar ke empat batu *gatheng*. Lalu melakukan *umbul* lagiin sambil mengambil satu batu *gatheng* dan menangkap kembali batu yang telah diumbulkan tadi.



**Gambar:**  
**Pemain sedang melakukan *umbul***

Saat mengambil batu satu per satu mereka menyebutnya dengan *mek ji* ‘ambil satu’, kemudian Naura melempar ke atas batu *umbul* kembali dan melalukan seperti awalnya, naura melakukannya dengan hati-hati agar batu umbuk tidak jatuh duluan sebelum mengambil batu *gatheng*nya. Setelah selesai melakukan *mek ji* ‘ambil satu’ Naura kembali menyebar semua batu *gatheng* lalu melakukan *Mek ro* “ambil dua’, cara bermainnya pun sama dengan saat melakukan *mek ji* namun bedanya batu *gatheng* yang diambil dua-dua. Naura lancar hingga melanjutkan *mek lu* ‘ambil tiga’, karena batu *gatheng* jumlahnya hanya 4 buah. Saat melakukan *mek lu*, pemain haus melakukan dengan cara mengambil 3 buah batu *gatheng* lalu satu batu *gatheng*. Naura bermain sangat lancar, namun saat akan melakukan *mek pat* ‘mengambil semua batu *gatheng*’ ia tidak dapat meraup semua batu dan tertinggal satu batu, maka ia harus berhenti dan digantikan oleh Meysa.

Meysa melakukan hal sama dengan yang dilakukan oleh Naura, hanya saja saat ia melakukan *mek lu* batu *umbul*nya jatuh terlebih dahulu ke lantai sehingga ia dinyatakan mati. Permainan dilanjutkan oleh Novi, berbeda lagi dengan Novi. Saat ia akan melakukan *mek ji* pada ketiga kalinya setelah menangkap batu *umbul*, batu *gatheng*nya jatuh sehingga ia dinyatakan mati. Dini dan eka juga mati saat melakukan *mek pat*, dan urutan pemain diulang dari awal yaitu kembali ke Naura. Naura melakukan *mek pat*, dan berhasil. Setelah menyebar semua batu *gatheng*, Naura melakukan *dulit* yaitu dengan cara melempar batu *umbul* lalu mengambil ke empat batu *gatheng* lalu melakukan *dulit* ‘menyentuh lantai atau tanah’ dan kembali menangkap batu *umbul*. Dengan begitu, Naura mendapatkan satu sawah.

#### **Catatan Refleksi :**

1. Permainan *gatheng* dimainkan oleh 2 sampai 5 anak. Alat yang digunakan sangat sederhana yaitu batu *gatheng* yang berjumlah 4 buah dan batu yang digunakan untuk *umbul* satu.
2. Permainan *gatheng* dapat dimainkan kapan saja, namun biasanya dimainkan saat istirahat ataupun diwaktu senggang.
3. Dalam permainan *gatheng* terdapat istilah *mek ji*, *mek ro*, *mek lu*, *mek pat* dan *dhluit*. *Mek ji* adalah sebutan untuk jalannya bermain saat pemain mengambil satu per satu buah batu *gatheng*. *Mek ro* adalah pengambilan batu *gatheng* berjumlah dua-dua. *Mek lu* ‘pengambilan batu *gatheng* berjumlah tiga dan *mek pat* adalah pengambilan batu *gatheng* empat.
4. Untuk mendapatkan *sawah* pemain harus melakukan *dulit*, *dulit* dilakukan dengan cara melempar batu *umbul* lalu *mek pat* dan *dulit* lalu menangkap batu *umbul* lagi.

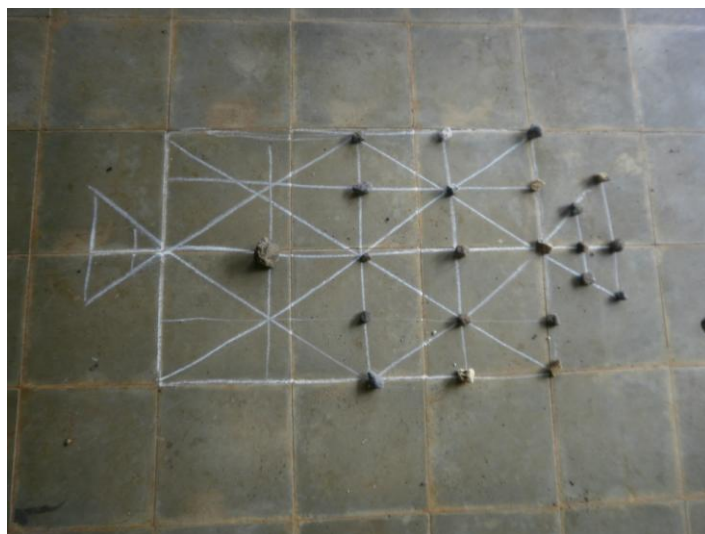
### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 11)

Hari / tanggal : 28 Januari 2012  
Jam : 14.00 WIB  
Tempat : Balai Dusun Ngringin  
Topik : Deskripsi permainan *macanan*

*Macanan* adalah jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Melihat dari beberapa informan, jenis permainan tersebut sering dimainkan oleh anak-anak SD di halaman sekolah yang teduh ketika waktu istirahat. Menurut observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa anak sering memainkan permainan tersebut di dalam balai Dusun.

Hari Sabtu pukul 14.00 WIB, terlihat 3 anak bermain di dalam Balai Dusun. Mereka asyik bermain permainan tradisional *Macanan*. Tiga orang anak tersebut bernama Yaskur, Amar, dan Sadam. Saat itu, yang menjadi peserta adalah Yaskur dan Amar. Permainan ini merupakan permainan yang memerlukan kecerdasan, pengetahuan, dan lihai membaca permainan.

Permainan dimulai dengan menggambar arena permainan yang berbentuk menyerupai persegi panjang. Gambar arena permainan dapat dilihat di bawah.



**Gambar:**  
Gambar arena bermain *Macanan* dan posisi *uwong* serta *macan*

Selanjutnya, mereka memasang *uwong* (batu kecil atau kerikil) yang berjumlah 21 buah dan sebuah *macan* (batu yang lebih besar) berjumlah 1. Posisi *uwong* dan *macan* ditata seperti pada gambar di atas. Kemudian permainan dimulai dari *pingsut* untuk menentukan pemegang *macan* dan *uwong*. Selain itu, *pingsut* juga dilakukan untuk menentukan giliran bermain. Amar dan Yaskur melakukan *pingsut*. Dari hasil tersebut, Amar berkesempatan menjadi *uwong* yang akan memburu atau mengurung *macan* tersebut, dan Yaskur menjadi peran yang menggerakkan *macan*.

Pertama-tama, Amar menggerakkan *uwong* bagian tepi dengan maju satu langkah, kemudian giliran Yaskur yang menggerakkan *macan* dari sisi tengah mendekati *uwong* tersebut. Akan tetapi Amar masih aman, sebab *macan* tidak akan bisa memakan *uwong* tersebut, karena berada di tepian arena. Selanjutnya, Amar memberanikan diri menggerakkan *uwong* bagian tengah maju satu langkah, akan tetapi disisi lain, *macan* masih berjarak dua langkah dari *uwong* tersebut. Selanjutnya, Amar menutup *uwong* dari sisi kiri, sehingga *macan* akan sia-sia jika mendekati *uwong*, karena posisi *uwong* sudah rangkap. Permainan tersebut terus berlanjut seperti itu. Jadi, kecerdasan dan kejelian membaca permainan adalah kunci utama kemenangan.

Dengan melihat jalannya permainan tersebut, dapat digambarkan tatacara bermain *macanan* tersebut. Pertama-tama, *macan* harus berusaha memakan satu-persatu *uwong* dengan cara melompati celah satu *uwong*. *Macan* tidak dapat memakan *uwong* apabila semua *uwong* berdiri rangkap, atau dobel. Disisi lain, *uwong* yang akan mengurung *macan* tersebut harus lihai membaca arah pergerakan *macan*, sehingga dia selamat dari loncatan *macan* sekaligus dapat mengepung *macan*. Dari observasi yang dilakukan, Amar dan Yaskur memerlukan waktu kurang lebih selama 10 menit. Permainan tersebut lebih banyak dimenangkan oleh *macan*.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *macanan* merupakan jenis permainan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Permainan *macanann* hanya membutuhkan arena yang tidak begitu luas.
2. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak. Posisi mereka saling berhadapan. Pemain pertama dapat berperan menjadi *uwong* dan pemain kedua dapat berpaeran menjadi *macan* sesuai hasil *pingsut*.
3. Permainan *macana* adalah permainan yang dapat melatih kecerdasan, cermat, dan kesabaran.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 12)

Hari / tanggal : 29 Januari 2012  
 Jam : 15.00 WIB  
 Tempat : Lapangan Kesenian Desa Bejiharjo  
 Topik : Deskripsi permainan *layangan*

*Layangan* adalah jenis permainan anak yang masih banyak dijumpai di desa Bejiharjo. Permainan ini sering dijumpai ketika musim kemarau dan menjelang waktu panen. Pada bulan-bulan Desember sampai Februari sangat jarang dijumpai permainan tersebut. Menurut beberapa informan mengatakan bahwa pada musim kemarau, banyak sekali anak-anak yang menghabiskan waktu sorenya untuk bermain *layangan* tersebut. Pada saat penelitian hanya didapati beberapa anak yang sering bermain di lapangan Kesenian desa Bejiharjo. Data permainan tersebut diperoleh dari observasi langsung dan dari wawancara kepada beberapa orang yang termasuk masyarakat desa Bejiharjo dan anak-anak di desa tersebut. Data hanya didapat dari wawancara, karena penelitian dilakukan saat musim penghujan dan di waktu petani menggarap sawahnya.

Dari hasil observasi dan wawancara, permainan *layangan* biasa dimainkan oleh anak-anak di hantaran *ngalas* (sawah kering). Mereka bermain sekitar pukul 14.00 WIB sampai menjelang maghrib. Mereka bermain secara bergerombol. Rata-rata sekumpulan anak tersebut sekitar 4-5 orang anak. Dari 5 anak tersebut, sebagian besar yang membawa *layangan* hanya 2 atau 3 anak, sedangkan sisanya hanya membawa peralatan dan membantu dalam menerbangkan *layangan* atau jika terjadi suatu hal. Selain itu, teman yang tidak membawa *layangan* tersebut terkadang membawa lem, kertas tambahan, dan benang tambahan. Sebagian besar lem yang digunakan adalah lem kertas, kertas adalah kertas minyak, dan benang menggunakan *senar*. Cara memainkan *layangan* tersebut sebagian besar tidak untuk beradu, akan tetapi dilihat dari keindahan jenis *layangan* dan ketinggian menerbangkan *layangan*.



Pada saat itu terlihat seorang anak akan *nguloke layangan*. Ketiga anak tersebut adalah Debi, Seto, dan Gilang. Mereka datang lebih awal daripada teman-temannya. Mereka bermain di sebuah sawah kering di sebelah barat balai kesenian desa Bejiharjo. Pada saat itu terlihat Debi sedang *methek layangan*, dan Gilang bersiap *nguloke*. Posisi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 15. Seorang anak sedang *methek layangan*.  
(Dok.Widarti, 2012)**

Setelah itu menunggu datangnya angin. Setelah ada angin yang sekiranya kuat untuk menerbangkan *layangan* kemudian Debi melepaskan *layangannya* dan layang-layangpun bisa terbang tinggi.

Masing-masing anak memiliki kreasi jenis *layangan*, dan kreasi warna (perpaduan jenis warna). *Layangan* tersebut memerlukan bahan misalnya, bambu dan kertas. Kertas yang digunakan sebagian besar menggunakan kertas minyak warna, tetapi terkadang ada yang menggunakan kertas Koran. Dari permainan tersebut, akan muncul nilai-nilai positif yang di dapatkan oleh anak-anak. Nilai-nilai tersebut misalnya, nilai keindahan (estetika), seni, dan semangat. Keindahan dan seni dapat dilihat dari perpaduan warna yang sering muncul dari angan-angan anak-anak yang dicurahkan kedalam *layangan* yang dibuatnya, selain itu berbagai bentuk *layangan* yang sederhana, akan tetapi merupakan hasil karya anak-anak

adalah nilai seni yang positif. Nilai semangat dan kebersamaan juga terbentuk dari awal pembuatan, saat *nguloke* (menerbangkan) *layangan*.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *layangan* merupakan jenis permainan tradisional yang sebagian besar dimainkan oleh anak-anak di sore hari. Anak-anak bermain layang-layang sekitar pukul 14.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.
2. Permainan *layangan* dilakukan pada musim kemarau, karena permainan tersebut memerlukan lahan yang sangat luas. Selain itu alasan permainan *layangan* dimainkan pada musim kemarau karena, terdapat banyak tanah atau lahan pertanian yang kering dan tidak ada tanaman sehingga menunjang permainan tersebut.
3. Permainan *layangan* merupakan permainan yang dapat melatih ketrampilan, kagigihan, dan mempunyai nilai seni, selain menjadi permainan yang semata-mata untuk media bermain dan mencari kesenangan pada anak-anak, permainan *layangan* sering menjadi ajang lomba.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

### (CLO 13)

Hari / tanggal : 29 januari 2012  
 Jam : 15.00 WIB  
 Tempat : Balai Kesenian Desa Bejiharjo  
 Topik : Deskripsi permainan *Sar-Sur kulonan*

Permainan *sar-sur kulonan* adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok yang saling menebak nama yang disebutkan oleh salah satu anggota kelompok kepada penengah permainan atau sering juga disebut dengan wasit. Permainan ini dimainkan dengan cara membagi pemain menjadi dua kelompok, setelah terbagi menjadi dua kelompok satu kelompok berada di sebelah timur dan satu kelompok berada disebelah barat sedangkan penengah berada di tengah-tengah kedua kelompok. Permainan *sar-sur kulonan* memerlukan lahan atau area yang luas agar jarak antara kedua kelompok tidak boleh saling berdekatan.

Suatu sore hari kira-kira jam 15.00 WIB di halaman rumah Bapak Sukar beberapa anak berkumpul. Ada tiga belas anak yaitu Shifa, Uum, Yuli, Dina, Amar, Pandu, Rio, Fais,dll. Mereka berniat bermain *sar-sur kulonan*. Awalnya mereka mencari pasangannya masing-masing untuk melakukan pengundian untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Setelah mendapatkan pasangannya masing-masing mereka melakukan *pingsut*, pemain yang menang dan pemain yang kalah sudah terlihat. Lalu pemain yang kalah berkumpul menjadi satu kelompok dan pemain yang menang berkumpul menjadi satu kelompok. Kelompok yang kalah mendapat tempat di sebelah barat sedangkan kelompok yang menang berada di sebelah timur. Jumlah anggota kelompok antara kelompok yang kalah dan kelompok yang menang jumlahnya sama sedangkan yang menjadi wasit atau penengah adalah Dina.

Kelompok barat anggotanya adalah Amar, Jepri, Sekar, Uum, Rio, dan Ayu, sedangkan anggota kelompok timur adalah Fais, Shifa, Adnan, Pandu, Yuli, dan Novi. Dina sebagai penengah memulai permainan dengan menentukan siapa yang akan dipanggil terlebih dulu dengan cara *pingsut* antar ketua kelompok. Hasil dari pengundian adalah kelompok sebelah timur maju untuk membisikkan salah satu

nama anggota kelompok barat kepada penengah (Dina). Perwakilan dari kelompok timur yaitu Fais, namun sebelum Fais maju ke depan.

Dina berteriak suuur wetan, lalu Fais maju. Fais maju mendekati Dina dan menyebutkan salah satu anggota yang terdapat dikelompok bagian barat. Fais menyebutkan nama anggota barat yaitu Amar, setelah menyebutkan Fais kembali ke kelompoknya lalu Dina memanggil kelompok yang sebelah barat dengan berteriak suuur kulon, Amar maju yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 20 :**  
**Penengah/ wasit sedang memanggil salah satu anggota kelompok *Kulon***  
**(Dok. Widarti, 2012)**

Kelompok sebelah barat tidak tahu siapa yang disebutkan oleh kelompok timur, namun mereka harus menacri perwakilan untuk maju menghadap penengah. Setelah disepakati Amar yang menjadi perwakilan untuk maju. Amar maju dan Dina berteriak *sur*, teriakkan tersebut mengartikan bahwa orang yang disebutkan oleh kelompok timur dengan perwakilan dari kelompok barat adalah sama yaitu Amar. Setelah Dina berteriak *sur*, kelompok timur berlari untuk menggendong semua anggota yang berada disebelah barat, namun sebelum menggendong mereka menyanyikan lagu pengiring permainan yaitu lagu *sar-sur kulonan*. Lirik lagu tersebut seperti dibawah ini:

*Sar-sur kulonan..*

*Mak makgemake retete tak undangke*

*Retete tak undangnge*

*Yen kencandak kanggo gawe,  
Hadi mesti mati.. hadi mesti mati  
Tak bedhile mimis wesi  
Tong tong tong tong bleng.*

Kelompok timur yang beranggotakan Fais, Shifa, Adnan, Pandu, Yuli dan Novi mendapat hukuman mengendong 2x putaran, setelah itu mereka meneruskan kembali permainan tersebut.

Pada ronde yang kedua, Dina memanggil kelompok barat *suuuur kulon* terlebih dahulu dan perwakilan dari kelompok barat adalah Amar, Amar berbisik salah satu nama anggota kelompok timur (yang dibisikan adalah Shifa). Setelah Amar kembali ke kelompok barat, lalu Dina memanggil kelompok timur dengan berteriak *suuuur wetan* dan yang maju adalah Pandu, ternyata yang maju bukanlah nama yang dibisikan oleh Amar maka penengah berteriak *SLAMET*. Kelompok barat mendapat hukuman mengendong semua anggota kelompok timur karena tebakan mereka meleset. Mereka bermain hingga beberapa kali putaran, pada akhir permainan Dina minta ganti posisi.

### **Catatan Refleksi :**

1. Permainan *sar-sur kulonan* dimainkan antara kelompok lawan kelompok. Satu kelompok beranggotakan 3-6 anak dan ada satu pemain yang menjadi wasit yang posisinya berada ditengah-tengah antara kelompok barat dan kelompok timur.
2. Untuk bermain permainan *sar-sur kulonan* memerlukan lahan yang luas. Karena posisi kelompok satu dengan yang lain jaraknya harus berjauhan. Posisi kelompok satu berada disisi barat (*Sur kulon*) dan kelompok yang satunya lagi berada di timur(*Sur wetan*).
3. Jika dalam menebak nama yang dibisikan oleh salah satu kelompok bertepatan dengan wakil dari kelompok lain maka penengah berteriak *SUR*. Jika tidak tepat atau berbeda dengan yang disebutkan maka berteriak *SLAMET*.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 14)

Hari / tanggal : 31 januari 2012  
 Jam : 11.45 WIB  
 Tempat : SD N Grogol IV  
 Topik : Permainan *dhingklik oglak-aglik*

Permainan *dhingklik oglak-aglik* adalah permainan yang terinspirasi dari *dhingklik* “tempat duduk yang terbuat dari kayu”. Permainan ini dimainkan untuk pertandingan antar kelompok, namun ada juga yang hanya dimainkan oleh satu kelompok. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki dengan kaki yang satu saling terkait dengan kaki yang lainnya. Ketika bermain hendaknya dilakukan di tanah yang lapang dan tidak bergelombang.

Berdasarkan observasi, terlihat beberapa anak sedang bermain dan berada di permainan *dhingklik oglak-aglik*. Astri, Yuni, Rika, Damar, Rio, dan Febri, mereka membentuk dua kelompok. Jumlah satu kelompoknya tiga anak yaitu Astri, Rika, dan Yuni sedangkan Damar, Rio, dan Febri menjadi satu kelompok yang sama-sama tingginya. Astri dan yang lainnya bergandengan tangan dan membentuk lingkaran. Kemudian Astri menerobos lengan Yuni dan Rika, lalu seketika itu Rika dan Yuni memutar badan sehingga mereka saling membelakangi satu sama lain, namun tetap saling bergandengan seperti gambar di bawah.



**Gambar:**  
**Posisi pemain setelah membalikan badan**

Pada posisi saling membelakangi dan saling bergandengan tangan, kaki Damar diletakkan satu kakinya di atas kedua tangan Rio dan Febri yang saling bergandengan. Lalu kaki Rio yang sebelah kanan meletakkan di lekukan kaki Damar, setelah itu kaki Febri sebagai penguncinya kakinya masuk diantara kaki Damar dan Rio. Setelah itu tangan mereka melepaskan gandengan mereka, posisi mereka siap untuk bermain *Dhingklik oglak aglik*, seperti gambar dibawah ini :



**Gambar:**  
**Posisi pemain yang sudah selesai mengatur kaki mereka**

lalu mereka bertepuk tangan sambil melompat-lompat dan menyanyikan lagu *dhingklik oglak-aglik* seperti berikut:

*Dhingklik oglak-aglik*

*Ala dhingklik oglak aglik*

Lagu pengiring akan terus dinyanyikan sampai mereka terjatuh, namun jika tidak jatuh juga maka mereka dinyatakan menang. Permainan tersebut berlangsung secara berulang-ulang. Permainan *dhingklik oglak-aglik* dimainkan oleh beberapa kelompok. Kelompok yang bisa selalu kompak dan bekerjasama dengan baik sebagian besar akan muncul sebagai pemenang.

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *dhingklik oglak-aglik* merupakan permainan yang memerlukan lahan cukup luas. Permainan tersebut juga memerlukan jumlah pemain yang banyak, karena permainan ini merupakan permainan antar kelompok.

2. Permainan *dhingklik oglak-aglik* adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok. Tiap kelompok biasanya terdiri dari 3-4 anak.
3. Permainan dilakukan dengan membuat lingkaran oleh masing-masing kelompok, dan saling menumpukan salah satu kaki mereka pada satu anggota. Pada saat berlangsungnya permainan, tiap kelompok harus kompak dan bekerja sama agar kelompok mereka akan tetap bertahan.



## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 15)

Hari / tanggal : Rabu, 1 Februari 2012  
 Jam : 13.30 WIB  
 Tempat : Rumah Bapak Dumadiyana  
 Topik : Deskripsi permainan *kubuk*

Permainan *Kubuk* dimainkan setelah membantu orang tua ataupun di waktu senggang, seperti yang dilakukan oleh Iis yang telah selesai mengerjakan pekerjaan rumah atau PR bersama Sekar. Karena cuaca sore itu tidak memungkinkan untuk bermain diluar Iis bermain didalam rumah. Dia mengambil beberapa buah jagung yang tersimpan di dapur, setelah mengambil dua buah jagung Iis *mithili* buah jagung tersebut sehingga tinggal biji-biji jagungnya saja. Sekar menghitung jumlah biji jagungnya, jumlah semua biji jagung ada 57 biji jagung, lalu dipilih biji jagung yang besar dan disisakan yang kecil-kecil. Jumlah biji jagung semuanya ada 40 buah lalu dibagi menjadi dua, untuk Iis 20 dan untuk Sekar 20 buah.

Setelah masing-masing membawa biji jagungnya, mereka melakukan *sut*. *Pingsut* dilakukan untuk menentukan siapa yang bermain duluan atau urutan dalam bermain. Saat melakukan *sut*, Sekar yang menang maka dialah yang berhak bermain duluan. Sekar Mengambil semua biji jagung miliknya, lalu Ia mengocok semua biji jagung tersebut dengan kedua tangannya. Setelah itu ia, membaginya namun Iis tidak tau lalu Iis menebak berapa biji jagung yang ada di tangan kanan Sekar, Iis menebak ada 8 jagung namun yang terdapat di telapak tangannya terdapat 13 jagung. Sisa jagung yang digunakan untuk tebakan tersebut disebar ke lantai. Setelah disebar jagung yang berdekatan digaris tengah dengan menggunakan jari kelingking, namun jangan sampai menyentuh jagung-jagung yang akan digaris maupun jagung yang lainnya. Lalu setelah digaris, salah satu jagung disenthil hingga mengenai jagung yang lainnya.

Saat Sekar mengarit jagung yang saling berdekatan ia berusaha untuk tidak mengenai jagung yang lainnya, lalu ia mengambil salah satu jagung yang telah

*digarit*. Jagung yang satunya digunakan untuk menembak jagung yang lainnya, saat menembak jagung mengenai jagung yang lainnya namun tidak ada jagung yang dapat *digarit* atau digaris lagi, maka Iis menggantikan permainan tersebut.

Iis memulai permainan dengan mengocok biji jagung yang terdapat ditangannya, lalu Sekar menebak biji jagung tersebut. Tebakan sekar benar yaitu ada 10 biji jagung yang terdapat ditangan Iis sebelah kanan, karena Sekar dapat menebak jumlah biji jagung yang dimiliki Iis maka biji jagung yang tertebak tadi menjadi milik Sekar. Iis sudah kalah 10 biji, lalu ia menyebar sisa biji jagung yang ia punyai. Iis bermain dengan hati-hati hingga beberapa jagung dapat digaris atau digaris karena ia hanya mempunyai jagung tersebut. Iis dan Sekar saling beradu pikiran dalam menebak jumlah jagung, hingga saling bergantian kalah maupun menangnya. Pada akhir permainan Sekar yang masih mengumpulkan biji jagung paling banyak karena ia memiliki 25 biji jagung sedangkan Iis hanya mempunyai 15 biji jagung.

#### **Catatan Refleksi :**

1. Permainan *kubuk* dimainkan oleh 2-5 anak yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan.
2. Permainan *kubuk* dimainkan dengan cara menebak jumlah biji jagung yang berada digenggaman pemain yang sedang bermain. Penebaknya adalah anak yang belum mendapat giliran. Setelah menebak biji jagung disebar lalu *digarit* atau digaris, satu jagung diambil lalu psangan biji jagung yang telah *digarit disenthil* agar mengenai biji jagung yang lainnya.
3. Pemenang dalam permainan *kubuk* adalah pemain yang dapat mengumpulkan biji jagung terbanyak sehingga pemain juga harus pintar menebak jumlah biji jagung yang dibawa oleh lawan mainnya.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

(CLO 20)

Hari / tanggal	: Rabu, 1 Februari 2012
Jam	: 15.00 WIB
Tempat	: Rumah Ibu Siwuk
Topik	: Deskripsi permainan <i>bekelan</i>

Permainan *bekelan* hampir sama dengan permainan *gatheng*, hanya saja alat yang digunakan dalam permainan *bekelan* berbeda dengan permainan *gatheng*. Permainan *bekelan* dalam bermain dengan menggunakan kuningan atau logam yang berbentuk seperti tapal kuda dan bola bekel, sedangkan dalam permainan *gatheng* alat yang digunakan hanya batu kerikil dengan batu *gatheng* berjumlah 4 buah dan untuk digunakan *umbul* 1 buah. Gambar *bekelan* seperti di bawah.



**Gambar 3 : Alat bermain *Bekelan* (Dok.Widarti, 2012)**

Cara bermain kedua permainan tersebut juga hampir sama, ada julukan yang disebut *mek ji*, *mek ro*, *mek lu*, dan *mek pat*, namun dalam bermain *bekelan* terdapat *Roh*, *Klat*, *Es*, dan *Pet*. Sebutan tersebut dimainkan saat mereka telah berhasil melakukan *mek pat*.

Di rumah Ibu Siwuk Dewik, Tya, Kristin mendatangi Ratih anaknya Ibu Siwuk. Mereka mengajak bermain kerumah Laras namun Ibu Siwuk tidak memperbolehkan karena hari sudah sore. Akhirnya mereka bermain di ruang tengah Ibu siwuk. Karena Dewik membawa bekel dan bola, maka mereka sepakat bermain *bekelan*. Sebelum mereka memulai permainan mereka melakukan *hom pim pahh*, lalu Tya dan Kristin karena kalah dalam *hom pim pahh* mereka

melakukan *sut*. Setelah selesai mengundi urutan bermain, akhirnya ditemukan urutan bermain yaitu dewik, Ratih, Kristin dan Tya

Dewik bermain terlebih dahulu karena ia mendapat urutan yang pertama. Dewik mengambil semua buah bekel dan bola, lalu ia melempar bola ke atas lalu menyebar semua buah bekel. Buah bekel berserakan dilantai namun jaraknya tidak jauh, Dewik melakukan *mek ji* hingga *mek pat* dengan lancar. *Mek ji* berarti mengambil buah bekel satu persatu, *mek ro* yaitu mengambil buah bekel dengan jumlah dua-dua. Lalu *mek lu* (mengambil tiga buah bekel, dan *mek pat* mengambil keempat buah bekel. Lalu menyebar kembali buah bekel, setelah itu Dewik mengubah semua posisi buah bekel menghadap keatas yang biasanya mereka sebut dengan *Klat*, setelah semua buah bekel menghadap ke atas Dewik melakukan *Mek ji*. Setelah selesai *mek ji* dan menyebar kembali buah bekel lalu menata kembali buah bekel dalam bentuk *klat* lalu melakukan *mek ji*, begitu seterusnya hingga Dewik berhasil melakukan *mek pat*.

*Mek roh* adalah posisi anak bekel seperti tapal kuda, Dewik dengan gesitnya menata dan melakukan *mek roh* dari satu buah bekel hingga pengambilan buah bekel berjumlah empat-empat. Dewik melakukan kembali *Mek es* (posisi buah bekel tidur dengan titik yang berada diatas), namun saat ia melakukan *mek es* pada ketiga buah bekel tangannya menyentuh satu buah bekel yang tidak diambil maka permainan dilanjutkan oleh Ratih. Ratih bermain dengan lincah dari *mek ji*, *mek ro*, *mek lu*, dan *mek pat*. Lalu melakukan *mek klat* dan *Mek roh*, namun saat ia membalikan posisi buah bekel dari *klat* ke *roh* saat ia akan melakukan *mek roh* yang ke empat buah bekel sempat terjatuh karena ia gugup dalam menangkap bola bekel, maka ia dinyatakan mati dan digantiikan oleh Kristin.

Kristin bermain dari *mek ji* hingga *mek pat*, *mek roh*, *mek klat*, *Mek es*, lalu tahap berikutnya yaitu *mek pet*. *Mek pet* dengan posisi buah bekel yang tidur namun tidak terdapat titik pada permukaan buah bekel. Kristin membalikan semua buah bekel pada posisi *pet*, dan melakukan *mek ji*. Setelah berhasil melakukan *mek ji* dilanjutkan dengan melakukan *mek pet* berjumlah dua-dua, hingga dapat melakukan *mek pet* yang ke empat. Karena Kristin berhasil melakukan *mek ji* hingga *mek pet*, ia mendapat kesempatan untuk melakukan *umbul* dan menangkap semua buah bekel. Kristin berhasil menangkap dua buah bekel, dengan begitu ia

mendapat satu buah sawah. Permainan dilanjutkan oleh Tya, ia bermain seperti yang dilakukan oleh yang lainnya. Mereka bermain hingga jam 16.00, hingga ada yang mendapat dua sawah yaitu Ratih, Kristin mendapat dua sawah. Mereka jenuh hingga Kristin, Tya dan Dewik mengajak pulang kerumah.

### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *Bekelan* dimainkan oleh anak-anak perempuan dan dapat dimainkan kapan saja, diwaktu senggang ataupun saat istirahat sekolah.
2. Permainan *bekelan* menggunakan buah bekel yang terbuat kuningan atau logam, namun sekrang ada yang terbuat dari plastik. Buah Bekel berjumlah 4 buah dan satu buah bola bekel yang terbuat dari karet.
3. Dalam permainan bekel terdapat sebutan *mek ji* “mengambil buah bekel satu per satu, *mek ro* “ mengambil buah bekel dua-dua”, *mek lu* “mengambil buah bekel tiga buah”, *mek pat* “mengambil ke empat buah bekel”. *Mek roh, mek klat, mek es, Mek pet*. Jika sudah melakukan *mek ji* hingga *mek pet* maka pemain berhak melakukan *umbul* dan menangkap buah bekel. Jika pemain berhasil menangkap buah bekel maka pemain tersebut mendapat satu buah sawah.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

### (CLO 16)

Hari / tanggal : 1 Februari 2012  
 Jam : 16.00 WIB  
 Tempat : Rumah Bapak Sukardi  
 Topik : Deskripsi permainan *mul-mulan*

Permainan *mul-mulan* terbentuk karena adanya ucapan *mul* saat pemain dapat menyejajarkan *uwong* ‘orang-orangan’ pada satu garis lurus. Permainan *mul-mulan* sejenis dengan permainan *macanan*, *bas-basan*, dsb. *Mul-mulan* dapat dilakukan dimana saja, di atas tanah ataupun di lantai. Bermain *mul-mulan* hanya dimainkan oleh 2 orang yang mempunyai *uwong* yang berbeda namun tetap sama jumlahnya yaitu 3 *uwong*. *Uwong* yang berbeda dikarenakan untuk memudahkan pemain dalam membedakan *uwongnya* dengan *uwong* yang dimiliki oleh lawannya, misalnya saja pemain yang satu menggunakan kertas dan pemain 2 menggunakan batu.

Siang hari kira-kira jam 14.00 WIB di halaman Bapak Sukardi, beberapa anak sedang membuat arena bermain *mul-mulan*. Mereka adalah Nanin, Uum, Juprik dan Indah. Saat mereka menggambar arena tersebut jaraknya berdekatan, ada 2 arena. Masing-masing arena tersebut dibagi menjadi tiga baris. Arena tersebut menjadi seperti dibawah ini :



**Gambar 21: Papan untuk bermain *Mul-mulan***

Nanin melakukan *pingsut* dengan Juprik dan Uum melakukan *pingsut* dengan Indah. Saat melakukan *sut* Nani kalah, sehingga Juprik menjalankan *uwongnya* terlebih dahulu pada kotak paling pojok di sebelah kanannya. Kemudian giliran Nanin memasang *uwongnya*, lalu Juprik lagi, lalu Nanin lagi hingga ketiga *uwongnya* terpasang semua. Setelah semua *uwong* terpasang, masih ada 3 kotak kecil yang masih kosong. Tiga kotak tersebut digunakan untuk menjalankan *uwongnya*, sehingga dapat menyejajarkan atau menyelaraskan 3 *uwong* yang telah terpasang. Kotak-kotak yang kosong tersebut adalah 2 kotak berderet di depan Nanin dan 1 kotak tepat di tengah-tengah *uwong* pada sisi kiri dan sisi kanan Juprik. Giliran Juprik menjalankan *uwongnya* ke kotak bagian tengah dan langsung *Mul*, sehingga Juprik mendapatkan satu *sawah*. Permainan terus dilanjutkan, sebagai pemenang adalah orang yang dapat mengumpulkan *sawah* paling banyak.

#### **Catatan Refleksi :**

1. Permainan *Mul-mulan* merupakan jenis permainan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Permainan *mul-mulan* hanya membutuhkan arena yang tidak luas hanya menggunakan segi empat yang terbagi menjadi 9 kotak kecil.
2. Permainan ini dimainkan oleh dua orang anak. Posisi mereka saling berhadapan, pemain dikatakan menang jika ia dapat menyejajarkan ketiga *uwongnya*.
3. Alat yang digunakan pada permainan ini hanyalah sederhana, yaitu batu kerikil, daun, *kreweng*, dsb. *Uwong* antara pemain satu dengan pemain yang satunya harus berbeda agar dapat membedakan *uwongnya* masing-masing.
4. Permainan *mul-mulan* adalah permainan yang dapat melatih kecerdasan, cermat, dan ketelitian.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 17)

Hari / tanggal : Sabtu, 4 Februari 2012  
Jam : 08.45 WIB  
Tempat : SD Grogol IV  
Topik : Deskripsi permainan *blarak-blarak sempal*

Permainan *blarak-blarak sempal* adalah permainan yang terinspirasi dari *blarak* (daun kelapa) yang *sempal* (patah) atau terinspirasi dari arena bermain trim-triman. Maka dari itu, jalannya permainan ini adalah adanya poros ditengahnya yang terbuat dari tumpukan *sepet* ‘kulit kelapa’ sehingga dalam permainan dimainkan dengan cara memutar pemain yang *mentas*. Jumlah pemain yang *mentas* dan yang *dadi* haruslah seimbang (jumlahnya sama), setiap pemain yang *dadi* berada di sela-sela pemain yang *mentas*. permainan *blarak-blarak sempal* bisa dilakukan oleh 4 anak, 6 anak, ataupun 8 anak.

SD Grogol IV terkenal dengan anak-anak yang menjunjung tinggi budaya terutama permainan-permainan tradisional. Sekolah tersebut juga pernah menjadi juara dalam perlombaan yang berkaitan dengan budaya yang menampilkan beberapa permainan, salah satunya yaitu permainan *blarak-blarak sempal*. Gambar permainan *blarak-blarak sempal* seperti di bawah ini.



**Gambar:**  
**Posisi pemain yang siap untuk diputar oleh pemain yang *dadi***



Saat ada latihan pentas seni disekolahan yang bertepatan dengan latihan reog yang dilaksanakan setiap hari jumat, ada beberapa anak yang *blarak-blarak sempal*. Anak-anak tersebut adalah Riska, Iin, Aulia, Dila, Siswantoro, Agung, Tarto, dan Danang. Masing-masing anak mencari pasangannya bermain untuk melakukan *pingsut*, maka ada 4 pasangan yang akan melakukan *sut*.

*Sut* dilakukan untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah, pemain yang menang bergabung menjadi satu yaitu Riska, Dita, Agung dan Tarto sedangkan pemain yang kalah yaitu Iin, aulia, Siswantoro dan Danang. Sebelum bermain mereka mengambil *sepet* 'kulit kelapa' yang biasanya digunakan untuk lomba yang tersimpan digudang. Setelah mengambil *sepet*, anak yang menang atau *mentas* berhak diayunkan dan duduk di bawah, sedangkan pemain yang kalah berperan sebgau pemutar dan berdiri sambil memegang tangan pemain yang duduk dibawah.

Riska,Dita, Agung dan Tarto menempatkan diri di bawah dan menempatkan tumit-tumit kakinya masing-masing pada *sepet* 'kulit kelapa'. Anak-anak yang kalah siswantoro,dkk berdiri disela-sela mereka sambil memegang tangan-tangan pemain yang menang. Setelah sumua siap, Iin, Aulia, Siswantoro dan Danang segera berputar ke arah kanan sambil memegang tangan pemain yang duduk di bawah sehingga jika dilihat tampak seperti trim-triman. Semakin lama putaran semakin cepat, sehingga Dita merasa pusing dan terjatuh. Lalu permainan tersebut harus dihentikan karena posisi pemain yang *mentas* tidak teratur, sehingga riska, Dita, agung dan Tarto dinyatakan kalah. Lalu mereka mengantikan posisi Iin, Aulia, Siswantoro, dan Danang.

Permain *blarak-blarak sempal* adalah permainan kelompok, karena Dita terjatuh maka Riska,dkk dianggap mati dan segera berdiri. Posisi yang diayunkan berganti, jika pada awal permainan Iis, dkk menjadi pemutar dan berdiri di sela-sela pemain yang menatas, sebaliknya pada putaran kedua mereka berada diposisi pemain yang diayunkan dan Riska berada diposisi pemutar. Iin, Siswantoro, Aulia, dan Danang menempatkan tumit-tumit mereka pada kulit kelapa dan tangan-tangannya dipegang oleh Riska, dkk. Riska dan yang lainnya berdiri disela-sela Iin,dkk sambil memegang tangan mereka. Lalu merka mengayun-ayunkan sambil berputar seperti yang dilakukan pada awal permainan. mereka

bermain sampai kelelahan dan saat waktunya tiba untuk latihan reog, maka permainan mereka pun selesai.

### **Catatan Refleksi:**

1. *Blarak-blarak sempal* merupakan jenis permainan yang terinspirasi dari permainan trim-triman ataupun *blarak* ‘saun kelapa’ yang sudah patah. Lebih mirip trim-triman karena trim-triman berjalan memutar, begitu pula jalannya permainan ini.
2. Permainan *blarak-blarak sempal* dimainkan oleh anak perempuan dan laki-laki, namun banyak dimainkan oleh anak laki-laki karena memerlukan tenaga dan ketangkasan saat memutar pemain yang *mentas* atau menang, jumlah antara pemain yang menang dan yang kalah harus sama jumlahnya.
3. Jalannya permainan ini adalah pemain yang menang duduk dibawah, lalu tumit-tumit mereka bertumpuan pada *sepet* ‘kulit kelapa’. Pemain yang kalah atau *dadi* berdiri disela-sela pemain yang menang sambil memegang tangan pemain yang menang. Setelah semua siap pemain yang kalah memutar semua pemain yang menang.
4. Aturan permainan yaitu jika salah satu pemain yang berada dibawah terjatuh maka satu kelompok tersebut dinyatakan mati lalu berdiri menggantikan posisi pemain yang kalah.

## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 18)

Hari / tanggal : Sabtu, 4 Februari 2012  
 Jam : 15.00 WIB  
 Tempat : Rumah Bapak Eri Suntoro  
 Topik : Deskripsi permainan *cublak-cublak suweng*

Permainan *Cublak-cublak suweng* adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak putri. Alat yang digunakan pada permainan ini adalah sekeping benda apa saja, misalnya batu, kerikil, kayu, atau uang logam yang digunakan sebagai *uwer*. Semakin banyak pemain yang ikut, semakin seru pula permainan ini dimainkan, namun pemain yang bermain minimbal berjumlah tiga orang.

Saat istirahat Ndanda, Indah, Sekar, Isna, Tia, Dan Meysa bermain dirumah pak Eri. Mereka bermain *cublak-cublak suweng*. *Cublak-cublak suweng* adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak perempuan dengan satu pemain yang *dadi* ‘jadi’ dan beberapa pemain yang *mentas*. Pemain yang *dadi* ‘jadi’ berada ditengah-tengah anak-anak yang *mentas*. sebelum bermain mereka melakukan *hom pim pah* untuk menentukan siapa yang jadi. Saat melakukan *hom pim pah* Sekar yang berbeda tangannya (yang lainnya tangannya *mlumah*, sedangkan sekar sendiri yang tangannya tengkurap) maka Sekarlah yang *dadi* atau jadi.

Permainan *cublak-cublak suweng* dimulai dengan cara pemain yang menang yaitu Ndanda, Indah, Isna, Tia, dan Meysa duduk mengelilingi Sekar, sedangkan Posisi badan sekar bertengkurap sambil menutup mata. Meysa dkk meletakkan tangan kanan mereka di atas punggung Sekar yang sedang duduk menelungkup dilantai seperti pada gambar di bawah.



**Gambar:**  
**Posisi pemain yang *dadi* dan posisi *uwer* yang ditekankan pada telapak tangan pemain yang lainnya (dok. Widarti, 2012)**

Meysa yang memegang batu kerikil atau *uwer* memutar *uwer* ke tangan pemain yang lainnya dengan cara menekan pada telapak tangan secara berurutan dari tangan satu ke tangan yang lainnya. Pada saat memutar *uwer*, mereka menyanyikan lagu pengiring *cublak-cublak suweng*. Adapun liriknya adalah sebagai berikut :

*Cublak-cublak suweng*

*Suwenge ting gelenter*

*Mambu ketundung gudel*

*Pak empo lewa lewo*

*Sapa guyu dhelikake*

*Sir-sir pong dhele gopong*

*Sir-sir pong dhele gopong*

Pada saat sampai pada lirik “*sapa guyu dhelikake sir-sir pong dhele gopong*” semua tangan pemain digenggamkan namun jari telunjuk tetap menjulur keluar dan digerakan seperti mengulung benang. Saat Ndanda, Indah, Isna, Tia, Dan Dyah melakukan gerakan seperti itu, Sekar harus menebak siapa yang membawa *uwer* atau batu kerikil yang digunakan untuk bermain. Sekar melihat semua genggam tangan teman-teman yang lainnya. Posisi *uwer* adalah pada genggam tangan Tia karena saat lagu sudah berakhir *uwer* yang ditekankan jatuh pada

tangan Tia. Semua pemain tertawa untuk mengelabui Sekar yang sedang kesulitan mencari siapa yang menggenggam batu. Sekar menebak Indah yang membawa, namun salah maka permainan diulang dari awal. Dalam permainan ini jika pemain yang *dadi* dapat menebak siapa yang membawa *uwer* maka pemain yang tertebak tersebut menggantikan posisi pemain yang menebak.

### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan *cublak-cublak suweng* dimainkan oleh anak-anak putri. Jumlah pemainnya pun tidak ditentukan namun minimal 3 anak. Semakin banyak pemain yang ikut maka permainan akan semakin seru, karena pemain yang *dadi* akan kesulitan mencari pemain yang membawa *uwer*.
2. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah benda apa saja, misalnya uang, batu, keci, ataupun kertas. Alat yang digunakan untuk bermain tersebut disebut *uwer*.
3. Jalannya permainan yaitu pemain yang *dadi* duduk sambil menelungkup, pemain yang *mentas* duduk mengelilingi pemain yang *dadi* sambil menjulurkan tangan kanannya ke atas punggung pemain yang *dadi*. Salah satu anak menjalankan *uwer* dengan menekan pada tangan teman-teman yang lain sambil menyanyikan lagu pengiring yaitu *Cublak-cublak suweng*. Setelah lagu pengiring habis dinyanyikan, pemain yang *dadi* harus menebak siapa yang membawa *uwer*.

### CATATAN LAPANGAN OBSERVASI (CLO 19)

Hari / tanggal : Minggu, 5 Februari 2012  
 Jam : 15.00 WIB  
 Tempat : Halaman Rumah Bapak Pono  
 Topik : Deskripsi permainan *gobag sodor*

. *Gobag Sodor* adalah permainan yang dimainkan antar kelompok. Jumlah pemain pada permainan ini harus berjumlah genap karena terdapat 4 kotak, masing-masing kelompok jumlah pemainnya adalah 4 anak. Setiap anak berjaga pada garis yang melintang untuk menjaga anak yang akan ke belakang. Satu anak bertugas menjaga *garis sodor* (garis tengah yang membagi dua bagian kanan dan kiri).

Beberapa anak sedang bermain di halaman rumah Juprik, ada beberapa anak yaitu Juprik, Jepri, Pandu, Alfian, Daru, Adnan, Agam, dan Wiku. Wiku sendiri sedang membuat garis-garis yang membentuk arena untuk bermain *gobag sodor*. Anak-anak yang lain saling berebut pasangan untuk melakukan *pingsut*, setelah mendapatkan pasangannya masing-masing mereka melakukan *pingsut* dengan pasangannya. Lalu bagi yang kalah dalam *pingsut* berkumpul menjadi satu kelompok, begitu pula bagi yang menang *pingsut* berkumpul menjadi satu kelompok. Sebelum bermain mereka membuat kesepakatan atau aturan permainan yaitu penjaga tidak boleh keluar dari garis yang telah ditentukan, siapa yang kalah akan mendapat hukuman yaitu mengendong pemain yang menang dan jika salah satu anggota ada yang tertangkap maka kelompok dinyatakan kalah dan harus digantikan dengan yang jaga.

Pada awal permainan yang berjaga adalah Juprik, Adnan, Afian, dan Agam., sedangkan Jepri, Pandu, Daru, dan Wiku adalah pemain yang *mentas*. Sementara yang kalah sedang menempatkan diri di masing-masing garis, pemain yang menang menyusun strategi bermain. Setelah semua siap, Afian yang bertugas sebagai *sodor* (garis yang membagi dua bagian) dan menjaga garis depan serta

berusaha menyentuh lawan yang sudah melakukan *start* seperti gambar dibawah ini.



**Gambar:**  
**Penjaga *sodor* berusaha menyentuh pemain yang melintas**  
**(dok. Widarti, 2012)**

Pandu dengan mudahnya dapat melalui garis depan karena Wiku beserta Jepri mencoba menggoda Agam yang berjaga di garis paling depan. Sedangkan Juprik yang berjaga di garis dua mencoba menyentuh Pandu yang berniat berlari ke garis tiga, namun saat Daru mau masuk ke kotak kedua bajunya tersentuh tangan Adnan yang berjaga sehingga kelompok Jepri dinyatakan kalah dan bergantian menjaga.

Permainan *gobag sodor* memerlukan sebuah kekompakan kelompok agar dapat melewati semua garis depan, serta dapat mempengaruhi konsentrasi penjaga sehingga saat penjaga lengah mereka dengan mudah dapat melewati semua garis yang dijaga. Bagi pemain jika samapi ke garis belakang harus kembali ke garis depan lagi, sehingga pemain atau kelompok dinyatakan menang. Saat permainan berlangsung, Agamlah yang dapat melewati semua garis hingga ia dapat sampai digaris paling belakang, namun saat ia akan kembali ke garis paling depan, Juprik tersentuh tangan Wiku yang bertugas sebagai *sodor*. Permainan pun diulang dari awal lagi, dan yang bermain selanjutnya adalah Juprik, Adnan, Afian, dan Agam sedangkan Jepri, Daru, Pandu dan Wiku berganti menjadi penjaga. Cara bermainnya pun sama dengan permainan semula, hanya saja saat mereka berjaga kurang semangat sehingga ada tiga pemain yang berhasil ke garis belakang.

Mereka bermain hingga beberapa anak yang lainnya mengajak mandi ke sungai, sehingga permainanpun harus berhenti ditengah jalan.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *Gobag Sodor* adalah permainan yang dimainkan kelompok lawan kelompok. Setiap kelompok jumlah pemainnya terdapat 4 anak. Setiap anak berjaga pada satu garis melintang dan satu pemain berjaga pada garis *sodor*.
2. Arena bermain *Gobag Sodor* adalah kotak persegi panjang yang dibagi menjadi dua sehingga terbagi menjadi dua bagian yaitu bagian kanan dan bagian kiri.
3. Jalannya permainan adalah satu kelompok berusaha menyebrang melewati penjaga ke garis belakang lalu kembali lagi ke garis depan. Aturan permainanya adalah siapa yang tertangkap atau tersenggol oleh penjaga maka kelompok tersebut dinyatakan kalah dan diharuskan menggantikan penjaga



## CATATAN LAPANGAN OBSERVASI

(CLO 20)

Hari / tanggal : Minggu, 5 Februari 2012  
 Jam : 16.30 WIB  
 Tempat : Bali Dusun Ngringin  
 Topik : Deskripsi permainan *jamuran*

Permainan *jamuran* adalah permainan yang dimainkan dengan menirukan tumbuhan *jamur*, yang berbentuk bulat dan terdapat pusat ditengahnya. Permainan ini dimainkan dengan satu anak yang *dadi* yang berada ditengah-tengah anak-anak yang *mentas*. permainan ini sangat mudah, seperti yang telah anak-anak Ngringin mainkan di balai dusun. Amar, Adnan, Shifa, Iis, Uum, Fais, Nanin, Eka, Tio, Janah, Yaskur, Ari, Oki, dan Meysa. Sebelum mereka memulai bermain, terlebih dahulu mereka melakukan *hom pim pah* untuk menentukan siapa yang menang dan kalah. Pemain yang paling kalah adalah pemain yang *dadi* ‘jadi’ pemain tersebut adalah Meysa seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar:**  
**Posisi pemain yang sedang bermain *Jamuran***

Meysa berdiri ditengah-tengah pemain yang menang, sedangkan yang menang berdiri sambil bergandengan tangan dengan mengitari pemain yang *dadi* ‘jadi’ sehingga terlihat seperti lingkaran dengan titik tengah yang menyerupai jamur. Setelah mereka bergandengan tangan, mereka mulai berjalan mengelilingi

Meysa sambil bergandengan tangan dan menyanyikan lagu pengiring *Jamuran*. Lirik lagu *Jamuran* adalah sebagai berikut :

*Jamuran-jamuran ya gegethok*

*Jamur apa ya gegethok*

*Jamur gaji bejijih sak ara-ara*

*Sira badhe jamur apa?*

Disaat Adnan dan kawan-kawan berhenti bernyanyi (lagu selesai dinyanyikan), Meysa menyebut Jamur patung, maka anak yang lainnya pun berhenti dan berya seperti patung. Meysa mengoda temannya satu persatu agar mereka tertawa, karena jika ada yang tertawa maka ia akan mengantikan posisi Meysa sebagai pemain *dadi* ‘jadi’ seperti gambar dibawah ini.



**Gambar:**

**Pemain yang *dadi* memarut tangan pemain supaya geli dan tertawa.**

Saat Meysa mengoda Adnan, Adnan tidak dapat menahan tawa, maka Adnan menjadi pemain yang *dadi* ‘jadi’ dan mengantika posisi Meysa. Permainan kembali diulang dari awal lagi, hingga ada yang jenuh sehingga beberapa anak laki-laki bermain sepak bola.

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan *Jamuran* terinspirasi dari tumbuhan jamur lalu dibuat menjadi sebuah permainan.
2. Permainan *Jamuran* dimainkan dengan salah satu orang berada ditengah-tengah dan pemain yang *mentas* mengelilingi pemain yang *dadi*. Jumlah pemain dalam permainan ini tidak terbatas, namun sebaiknya pemain antara 4-15 anak.
3. Pemain yang *dadi* berusaha menggoda pemain yang *mentas* agar mereka tergoda, tertawa maupun terjatuh agar dapat mengantikan posisi pemain yang *dadi*.
4. Permainan *Jamuran* terdapat lagu pengiring yang dinyanyikan pada saat pemain yang *dadi* telah siapa bermain, lalu pemain yang lainnya berputar mengelilingi pemain yang *dadi*.

**CATATAN LAPANGAN WAWANCARA**  
**(CLW 01)**

Hari/ tanggal : Sabtu, 3 Maret 2012  
 Jam : 14.30 WIB s/d selesai  
 Tempat : Rumah Bapak Sadipan  
 Informan : Bapak Sadipan  
 Umur : 67 tahun  
 Pekerjaan : Pengelola Seni Pertunjukan dan  
 Kebudayaan Desa Bejiharjo

Keterangan :

P : Peneliti

I : Informan

***1. Menapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?***

P : *“Nuwun sewu pak, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.*

I : *“Nggih mbak, mboten menapa. Wonten menapa menika?”*

P : *Kula mriki badhe nyuwun tulung pak, kula badhe pados data babagan permainan anak tradisional jawa utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan bapak babagan dolanan kalawau.”*

I : *“Nggih. Saestu mboten menapa-menapa. Ananging nggih sakmangertos kula nggih, lak nggih babagan dolanan tradisional ing Desa menika nggih? Sek mangertos kula, eling kula nggih taksih kathah mawarni-warni permainan tradisional ing desa Bejiharjo.”*

P : *“Pak, menapa panjenengan mangertos menapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*

I : *“Nggih miturut kula, ingkang dipen sebat permainan tradisional menika nggih dolanan ingkang dados warisan saking simbah-simbah biyen. Dolanan tradisional menika dolanan ingkang kathah dipuntindhakke wonten panggenan ingkang jembar. Padatanipun nggih turut ngalas, nglatar omah, mburi omah, lan lapangan sing mbladuk. Dolanan tradisional menika kadadosan saking dolanan-dolanan lare-lare ingkang taksih lumampah, dadi padatan, lan taksih dipuntindakaken wonten ing desa menika utawi ingkang taksih lumampah wonten ing saklebeting*

wilayah. Dolanan tradisional menika dolanan ingkang dipuntindakake kaliyan bocah-bocah saking umur sekawan tahunan ngantos dumugi sangang tahunan”.

P : “Lajeng, kados pundi menawi dolanan bocah tradisional menika sampun ical ing satengahing masyarakat Pak?”

I : “Nggih pamrayogi saha pamintaku menika ampun ngantos dolanan tradisi menika saged ical wonten ing satengahing dolanan lare-lare. Amargi dolanan tradisional menika ngemu ilmu, lan paring tuladha-tuladha ingkang sae, saha mbiyantu pola fikir lare-lare tumuju ing kadewasan. Wonten ing wekdal sakmenika, permainan tradisional kedah dipunlestatunaken utawi kedah dipun uri-uri, sebab menika kados dene dolanan leluhur lan gadhah nilai leluhur saking simbah biyen ingkang gadhah kabudayan ingkang mboten saged utawi angel menawi dipungeser kaliyan permainan modern. Kula taksih remen menawi ningali lare-lare sami dolanan menika. kula ugi taksih asring manggihi dolanan tradisional ingkang taksih dipuntindakaken kaliyan lare-lare menika. kula kinten, lare-lare wonten ing desa Bejiharjo menika taksih sami remen marang dolanan tradisional. Kula ugi remen kaliyan masyarakat, amargi asring dipunwotoni pagelaran seni budaya lan seni-seni ingkang samangke wonten gegayutanipun kaliyan dolanan tradisional.”

P ; “Kados pundi caranipun nguri-uri babagan dolanan bocah menika?”

I : “Nggih mekaten mbak, keleresan wonten ing desa mriki asring dipunpengeti acara ing balai desa Bejiharjo menika. Padatanipun kala wingi wulan Desember 2011 wonten acara Pengetan Pagelaran Permainan Rakyat lan Kesenian Daerah. Wonten ing acara menika dipun gelar mawarni-warni kreasi dolanan lare-lare ingkang dipunperagakaken kaliyan tiyang sepuh, lare enem, lan lare-lare. Wonten ing pagelaran kasebat ugi woten kasenian-kesenian antar dusun tuladhanipun Reog, Jathilan, Lan Doger. Acara-acara ingkang mekaten nggadhahi ancas supados dolanan bocah lan kesenian tradisi saking Desa

*Bejiharjo menika mboten ical wonten ing satengahing masyarakat.*

- P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan pak?”*
- I : *“Nggih saestu taksih mbak, taksih kathah dolanan ingkang dipun tindakaken kaliyan lare-lare. Lare-lare ing dusun mriki sami remen nindakaken dolanan Mbak. Anggenipun sami dolanan menika dipuntindakaken wonten ing mawarni-warni wekdal, kadang kala esuk, kadang kala, awan, lan rikala saben sore menika katah mbak. Menawi wonten ing Dusun Ngringin menika, bocah-bocah padatanipun sami kempal ing Mbale dusun, utawi ing lapangan Voli iring wetan Balai Dusun menika.*
- P : *“Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?”*
- P : *“Nggih, antawisipun dhakon, dhelik-dhelikan, gendiran, jamuran, gobak sodor, menika ingkang kathah dipunpanggihi ing balai Dusun. Menawi dolanan macanan, egrang ugi taksih wonten, padatanipun lare-lare RT 8 lan RT 9 menika, amargi nalika 17-an Agustus rikala tahun kepengker, juara egrang diborong kaliyan RT 08 lan RT 09. Lajeng dolanan benthik, sunda-manda, gatheng, kubuk, menika kathah lare-lare sami dolanan wonten dalemipun piyambak. Nggih kinten-kinten menika Mbak, dolanan ingkang taksih lumampah woten ing mriki.”*

## **2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih**

***dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?***

- P : *“Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Pak”*
- I : *“Nggih kadosta ingkang kula andaraken kala wau, bilih dolanan lare-lare menika dipuntindakake wonten ing papan ingkang jembar Mbak, padatanipun wonten sakunderaning mbale Dusun kae. Saklajengipun, ugi kenging wonten lapangan, lan kiwa tengen omah. Saben sonten cobu mang priksani mbak, kathah sanget lare-lare sami kempal lajeng pada dolanan. Padatanipun, kula asring manggihi lare-lare sami dolanan gendiran wonten ngajengan bale menika. Seksenesipun, lare-lare ingkang setri ketinggal sami ingkang dolanan bekalan, gatheng, lan*

yeye. Lare-lare menika dolanan wonten ing salebeting bale dusun menika. Saksanesipun, lare-lare asring dolanan wonten lapangan Voli sakwetanipun mbalai dusun menika samben sonten menika, sami bal-balan saha dhelik-dhelikan menawi sampun kathah ingkang ngempal.”

P : “Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”

I : “Lare-lare ingkang dolanan menika mawarni-warni lan campur Mbak, nggih kirang langkung saking umur 5 tahun ngantos kinten-kinten 12 tahun. Anganging kathah ingkang sak umuran lare-lare SD kelas 1 ngantos SD kelas 6. Lha, menawi ingkang dolanan bal-balan wonten ing lapangan voli menika kathah ingkang lare-lare SMP. Lajeng lare-lare ingkang dolanan menika kathah ingkang jaler.”

P : “Ing desa Bejiharjo menika, kinten-kinten dolanan menapa ingkang taksih dipuntindakaken Pak?”

I : “Wonten ing mriki, nggih sakmangertos kula kinten-kinten dolanan dhakon, kubuk, dhelik-dhelikan, gobak sodor, jamuran, sar-sur kulonan, sepak sekong, gendiran, benthik, macanan, egrang, lan sak teruse sami kaliyan ingkang sampun kula andareken wonten ing ngajeng kala wau.”

P : “Menapa bocah-bocah wonten mriki sami mangertos dolanan-dolanan tradisional Pak?”

I : “Nggih mangertos Mbak, lawong lare-lare ingkang dolanan nggih namung lare menika piyambak, mboten priyantun sanesipun, dados temtu mangertos. Mbok menawi malah langkung mengertos mbok bilih penjenengan wawancara kaliyan lare-lare menika babagan dolanan ingkang taksih dipuntindakaken ngantos dumugi wekdal sakmenika. Cobi mangke mang ningali piyambak lan nyuwun pirsaa”

### **3. Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

P : “Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing

*dolanan?”*

- I : *“Dolanan tradisional menika mapinten-pinten ageng mboten mbetahaken piranti-piranti ingkang angel. Piranti ingkang dipunginakaken ugi namung sederhana lan gampil anggenipun ndamel. Menawi piranti-piranti wonten ing dolanan lare menika nggih benten-benten, saben dolanan nggadahi piranti ingkang sanes kaliyan dolanan sanesipun Mbak.”*
- “Padatanipun, piranti ingkang dipunginakaken wonten dolanan tradisional menika langkung lumrah. Tuladhanipun dolanan layangan, pirantinipun inggih menika pring, benang, arit, lading, lan kertas minyak meika. Dados, padatanipun wonten Dusun mriki, lare-lare ingkang dolanan layangan menika kathah ingkang ndamel piyambak, boten tumbas. Lajeng antawisipun dolanan bas-basan, dhakon, lan gatheng menika namung ngangge piranti watu. Watu krikil menika gampil anggeipun madosi wonten ing sak kiwa tengen anggenipun lare-lare sami dolanan. Lajeng napa malih nggih, menawi egrang menika ngangge piranti bumbung pring, gorok lan arit, lajeng lare-lare sami dhamel egrang piyambak. Menawi gendiran menika namung ngangge piranti neker utawi gendir.gendir piyambak saged tumbas woten ing warung, menawi boten tumas biasanipun lare-lare kathah ingkang gadhah amargi menang anggenipun dolanan kaliyan kancanipun”*
- P : *“Kados pundi caranipun damel piranti menika Pak?”*
- I : *“Caranipun ndamel piranti menika nggih benten-benten, tuladanipun ndamel egrang. Ananging menawi egrang menika radi angel, amargi mbetahaken ketrampilan lan pengalaman. Lare-lare kadang kala mboten saged damel, sami nyuwun tulung kaliyan tiyang sepuhipun. Ananging ugi wonten lare-lare ingkang saged damel pirantinipun piyambak. Menawi badhe damel egrang, nggih ingkang baken nyiapaken wit pring ingkang rosipun alit supados gampil dados cekelan, lan papan kajeng ingkang dipunginaken kangge pancadan. Supados rampit nggih tambah paku. Lha, menawi sampun cekap sedaya lajeng pring wau dipungorok*



*dawanipun sami, ndamel kalih. Menawi sampun, papan kajeng utawi pring ingkang langkung ageng sampun wonten dipunlubangi ingkang agengipun sami kaliyan pring ingkang sampun dipun gorok kalawau. Menawi sampan, lajeng pilahan egrang kala wau dipuntlesepake wonten pring ingkang mangke dipunginakaken kangge sikil egrang. Lha, supados mboten oglik pilah wau dipunpaku, lajeng dipunparingi (T) supados langkung pengkuh. Nggih, mekaten kala wau caranipun ndamel egrang.”*

*“Lajeng, tuladha sanesipun dolanan angklek. Pirantinipun namung ngangge gacuk, ingkang kadamel saking watu gepeng utawa saged ugi minggunakaken kreweng, padatanipun bata utawi kramik. Caranipun ndamel nggih namung supados wujudipun ketingal bunder. Lha menwi dolanan benthik nggih namung mbetahaken kajeng ingkang alit lan radi dawa. Kajeng ingkang sampun sumadya dipunpotong kalih, ingkang setunggal dawanipun kirang langkung 10 cm, lajeng ingkang kaping kalih dipuntugel dawanipun kirang langkung tikel sekawanipun. Kajeng ingkang cendhak dipunsebat janak lajeng ingkang langkung dawa dipunsebat benthong nggih kinten-kinten dolanan kalawau ingkang mbetahaken piranti ingkang kedah dipundamel kaliyan lare-lare.”*

**P** : *“Piranti menapa kemawon ingkang boten saged dipundamel piyambak?”*

**I** : *“Piranti-piranti ingkang dipunginakaken wonten ing dolanan lare menika ingkang kathah namung sederhana lan ingkang baken nggih gampil anggenipun ndamel. Lha, ananging wonten mapinten-pinten lare ingkang angel anggenipun ndamel piranti dolanan, nggih tuladanipun egrang lan layangan. Menawi piranti sanesipun kula kinten kathah lare ingkang gampil anngenipun ndamel lan saged dipunpendhet saking sakkiwa tengenipun panggenan anggneipun dolanan.”*

#### **4. Kados pundi tatacaranipun anggenipun dolanan?**

**P** : *“Kados pundi tatacaranipun dolanan menika pak?”*

- I : *“Dolanan sing apa Mbak?”*
- P : *“Nggih sedaya dolanan ingkang taksih dingge dolanan kaliyan lare-lare menika Pak?”*
- I : *“Ow, ngunu kuwi ta karepe. Yo sik alon-alon lan kudu tlaten tenan kuwi. Yo mboko setunggal nggih Mbak. Tuladhanipun dolanan benthik, carane dolanan benthik yo ingkang purwa menika kudu hom pim pah menawi langkung saking lare kalih, menawi namung lare kalih yo pingsut. Saklajengipun, lare ingkang kalah menika kedah jaga, ing ngajeng lare ingkang gadhah jatah maen. Urutanipun ingkang jatah maen menika nggih menika nyuthat janak ing lubang, yen saged supados tebih saking lobang. Lajeng mangke diterasaken namplek janak ngangge benthong menika lan ditampol supados tebih. Yen saged nampol janak saged ngantos tebih menika saged angsal biji kathah. Yen sampun, lajeng patil lele caranipun janak dipasang miring wonten ing lubang lajeng ditampol supados munggah, lajeng ditampol malih kajenge tebih. Menawi saged tebih menika ugi angsal biji kathah ingkang dipun etang ngangge janakipun. Menawi saged ngantos dumugi patil lele kalawau, lare saged mbaleni malih saking ngarep. Lajeng dolanan cublak-cublak suweng. Caranipun ingkang kaping setunggal menika kedah hom pim pah. Menawi sampun mangertos sinten ingkang dadi menika, lajeng lare ingkang dadi menika kaya mirip sujud mengkurep, lan kanca-kanca sanesipun nyelehke astanipun wonten ing boyok lare ingkang dadi kalawau. Kanca-kanca sami nembang kaliyan ngubengke watu utawa uwer ingkang badhe dipun tebak lare ingkang dadi. Menawi lagu sampun rampung lajeng lare ingkang dadi kala wau mbethek kanca pundi ingkang gawa uweripun. Menawi anggenipun mbethek klentu, mila dipunbaleni malih kadosta saking ngajeng kala wau ngantos lare ingkang dadi kalawau saged mbethek kanthi leres. Lajeng dolanan dhakon menika ingkang kaping setunggal kedah ndamel panggonan dhakon, bentuke kaya gethek ana cekukanipun*

*cacahe 16. Inggang alit 14 coekan lajeng inggang ageng 2 cekukan. Saged ugi papan kangge dolanan dhakon menika tumbas wonten ing took, papanipun kadhamel saking plastic, ananging lare-lare ing mriki naming sami dolanan wonten ing lemah kanthi dhamel cekukan-cekukan kalawau. Lajeng dolanan menika namung istilahe ngubengke watu utawi krikil supaya sedaya watu utawi krikil mau bisa ngempal seday wonten ing 2 coekan inggang ageng kala wau. Dados caraipun dolanan menika gentenan. Sapa sing bisa ngumpulke watu paling akeh wonten ing bang, yo kuwi inggang menang.*

*Lajeng dolanan dingklik oglak-aglik menika caranipun kedah kelompok, dados perlu kanca inggang kathah. Caranipun kudu hom pimp ha rumiyin, lajeng damel kelomok. Padatanipun jumlah lare wonten ing kelompok menika antawisipun 3 ngantos 4 lare. Menawi sampun damel kelompok, lajeng dolanan saged diwiwiti kanthi gawe bunderan lan tangan kedah sami gandhengan. Lajeng lare-lare pada njepitke setunggal sikil lan tumpuk-tumpukan supados boten ical lan nyanyeke lagu dingklik oglak-aglik. Kelompok inggang langkung kompak padatanipun saged dados pemenang.*

*Lajeng dolanan egrang. Menawi egrang menika wonten mriki namung dingge ramen-ramen. Caranipun dolanan menika nggih namung numpaki egrang menika lajeng dingge mlampah-mlampah kaliyan kanca-kanca. Padatanipun menawi dolanan menika kedah gentenan kaliyan kanca-kanca. Intine sapa mawon inggang saged numpak egrang yo kedah gentenan anggenipun dolanan. Menawi dolanan engkol menika kedah lare kalih. Mboten saged luwih. Dolanan menika dolanan inggang ngangge kekuatan tangan. Carane gampang tur mayar Mbak. Lare wau arep-arepan ing dhuwur meja utawi papan sanesipun lajeng masang tangan bentuke nyilang. Lajeng do ngetung “ji ro lu” lan do pating prekekel pada pengen ngubuhke tangan lawane. Sapa sing bisa ngrubuhke tangan yo kuwi sing menang. Lajeng dolanan dhelik-dhelikan. Dhelik-dhelikan kuwi dolanan inggang*

*meh pada kaliyan dolanan umpet-umpetan lan sepak sekong. Intine kabeh kuwi pada ndelik lan digoleki. Tata caraipun dolanan inggih menika hom pimp ha, lajeng pinsut. Menawi sampun wonten ingkang dadi lajeng lare kala wau jaga. Tugasipun ingkang jaga menika supados tumpukan watu mboten ambruk di rubuhake kancane saha kedah madosi kancane ingkang pada dhelik. Dados tugasipun saking lare ingkang jaga nggih menika jaga tumpukan watu lan madosi kancane. Menawi lare ingkang jaga menika saged njaga tumpukan watu kanthi saged nemoke sedaya kanca-kancane, mila lare kuwi mau pun bebas. Lajeng ingkang jaga saklajengipun inggih menika lare ingkang kena paling disik. La menawi sepak sekong menika sami tatacaraipun dolanan, bedanipun namung menawi dhelik-dhelikan menika ngangge tumpukan wati, la menawi sepak sekong menika ngangge sandal utawi srampat ingkang ditumpuk. Sak lajengipun dolanan gatheng. Menawi dolanan gatheng butuhake krikil lan watu gacuk. Krikil kuwi mau jumlahe 4. Dolanan gatheng padatanipun dingge dolanan lare setri. Caranipun dolanan menika ingkang kaping setunggal hom pimp ha kangge nemyokaken urutan. Lajeng lare ingkang purwa menika wiwit dolanan, ingkang kaping setunggal ngumbulke gacuk, wonten ing sela-selanipun gacuk diumbulke, asta lare wau mendhet watu lajeng nampani gacuk, lajeng diumbulke malih, mendhet krikil malih, lan sakteruse. Dolanan bekel ugi mekaten, meh pada kaliyan gatheng.*

*Lajeng menawi dolanan jamuran menika ugi kedah lare ingkang kathah. Kakung lan setri saged tumut. Tata caraipun dolanan menika sedaya kedah hom pim pah, lan ping sut. Manawi sampun, mangke lare ingkang jaga menika ngadeg ing setengahing bunderan. Bunderan menika dipundamel kaiyan kanca-kanca sanesipun, sedaya sami gandhengan asta saha nyanyi lagu jamuran. Lare-lare kuwi mau nyanyi campur mubeng saengga krasa rukun, rame, lan gayeng. Menawi sampun rampung nyanyi lajeng lare ingkang jaga kalawau*

*njaluk panyuwunan nyebatake salah satunggaling jamur supados dipraktekke kaliyan kanca-kanca sanesipun. Tuladhanipun, jamur pawon. La menika kanca-kanca sanesipun kedah dados mengkurep kaya pawon kae, lan sak lajengipun.*

*Lajeng dolanan kucing-kucingan. Dolanan menika sami kaliyan dolanan dhelik-dhelikan, jamuran, lan sepak sekong nggih menika kedah lare ingkang kathah. Tata caraipun dolana menika ingkang kaping setunggal hom pim pah, lajeng ping sut. Pingsut menika kangge nemtokaken sinten ingkang dadi tikus lan kucing. Padatanipun, ingkang dados kucing meika ingkang kalah pinsut. Sak lajengipun, lare-lare sanes sami damel bunderan lan tangan sami gandhengan. Menawi sampun wiwit dolanan, kayata lumrahipun kucing menika mlayu-mlayu nguyak tikus. Kanca-kanca ingkang dados pager kedah mbuka lan nutup supados tikus saged mlebu metu, ananging ampun ngantos kucing menika saged mlebu kalangan bunderan tikus.*

*Lajeng dolanan macanan kaliyan bas-basan menika meh pada. Gambar papan ingkang dingge dolanan menika sami. Awujud kaya segi empat. Menawi dolanan macanan, perlu krikil jumlahipun 21 kangge uwong lan watu radi ageng ingkang dingge macan. Dolanan dipunwiwiti kanthi pingsut kangge nemtokaken sinten ingkang dadi macan lan uwong. Lajeng menawi sampun diwiwiti intine dolanan menika macan kudu bisa nyaploki uwong lan walikane, uwong aja nganti dicaploki macan lan alon-alon isa ngepung macan. La, menawi bas-basan menika namung caplok-caplokan uwong pada uwong. Lajeng dolanan apa mane yo. Ow nggih dolanan gendiran. Menawi dolanan gendiran menika lare-lare kedah gadhah gendir 'kelereng'. Dolanan gendiran padatanipun mbetahaken lare kalih dumugi gangsal. Gambar papan gendiran wujudipun segitiga, lan gendir-gendir ingkag badhe dingge dolanan menika dipuntata ing papan kala wau. Yen sampun lajeng lare lare pada nguncalke gacuk saka jarak kirang langkung 5 m. sinten ingkang langkung cedhak ingguh menika ingkang nginceng paling*

*disik. Sapa ingkang paling titis nginceng bakal menang gendir kathah. Nggih kinten-kinten menika wau mbak, tatacaranipun dolanan wonten ing mriki.*

#### **6. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

P : *“Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Pak?”*

I : *“Lare-lare menika pada dolanan rikala wayah esuk, awan, lan sonten. Ananging padatanipun kathah lare-lare sami dolanan menawi wayah sonten. Menawi wayah esuk, lare-lare sami sekolah, ananging wonten ing sekolahan kula kinten malah langkung kathah lare-lare sami dolanan amargi kathah lancaipun anggene dolanan. Lare-lare padatanipun remen menawi dolanan rame-rame, cobu mangke utawi ngenjing dating mawon wonten ing SD Banyubening I atawi SD Grogol IV, amargi SD menika asring tumut lomba kesenian daerah lan dolanan trasional anak-anak. Menawi sonten, ingkang kathah kirang langkung jam tiga sonten ngantos adzan maghrib. Ananging, wonten lare-lare ingkang sampun dolanan wonten saklebetipun balai Dusun jam kalih utawi jam setengah tiga sonten.*

P : *“Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntindakaken ing wayanh sonten?”*

I : *“Dolanan ingkang sae dipuntindakaken ing wayanh sonten nggih tuladhanipun benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran. Dolanan-dolanan kala wau langkung sae dipuntindakaken ing wayah sonten amargi dolanan kala wau mbetahaken panggenan ingkang jembar, padatanipun dipuntindakaken wonten ing njawi griya, lan kedah nengga srengenge edum utawi sampun mboten panas.”*

*“La, menawi dolanan kadosta bas-basan, bekelan, cublak-cublak suweng, dhalon, gatheng, macanan, lan mul-mulan menika sae dipuntindakaken ing wayang menapa kemawon, amargi mboten mbetahaken panggenan ingkang jembar, saged woten saklebetipun*

*balai dusun, utawi wonten griyanipun piyambak-piyambak.”.*

P : *“Menapa wonten, jinising dolanan ingkang dipuntidakaken ing wayah esuk menapa ndalu?”*

I : *“Menawi ing wayah esuk wonten mapinten-pinten dolanan, ananging dolanan menika dipuntindakaken wonten ing sekolahan, amargi sedaya lare-lare menika wonten sekolahan. Nggih cobu mangke sepados nyuwun pirsu kaliyan Bu Sri utawi Bu Muryanti minangka guru SD menika, menawi nyuwun pirsu babagan dolanan ingkang dipuntindakaken ing wayah esuk wonten ing sekolahan.”*

#### **7. Kenging menapa kedah nglestunaken dolanan tradisional?**

P : *“Kenging menapa kedah nglestunaken dolanan tradisional?”*

I : *“Amargi dolanan tradisional menika saged mujudaken kapribaden ingkang sae kangge lare-lare, saha saged mangertosi kultur utawi kabudayan ingkang taksih lestun saking jaman rumiyin. Dolanan menika ugi saged nglatih fisik lare, pola pikiripun, saha nglatih lare supados tumindak ingkang sae. Tuladhanipun nggih mbak, kadosta nglatih jujur, disiplin, rukun, lan sami tulung tinulung.”*

#### **8. Dolanan ingkang pundi kemawon ingkang gadhah kawruh pendidikan moral?**

P : *“Wonten ing dolanan anak tradisional menika, wonten ajaran utawi pendidikan moralipun menapa mboten Pak?”*

I : *“Nggih wonten Mbak.”*

P : *“Dolanan menapa kemawon ingkang ngajaraken pendidikan moral menika?”*

I : *“Nggih dolanan ingkang ngemu pendidikan moral menika sami kaliyan ingkang sampun kula sebataken kala wau. Jinising dolanan ingkang ngajaraken ajaran moral menika kathah Mbak, tuladhanipun egrang, bas-basan, dhelik-dhelikan, dhingklik oglak-aglik, gobak sodor, jamuran, layangan, lan kucing-kucingan. Tuladhanipun, menawi*

*dolanan egrang menika nglatih lare supados prigel, sabar, duwe greged, lan nglatih keseimbangan awak. Nglatih kaseimbangan awak ugi saged dipuntingali nalika lare-lare sami dolanan dingklik oglak-aglik. Dolanan menika kedah perlu keseimbangan lan nglatih kompak kaliyan kanca-kanca. Lajeng dolanan ingkang saged ngalatih jujur lan tanggel jawab menika tuladhanipun dolanan sepak sekong, dhelik-dhelikan, lan gobak sodor. Menika saged dipun tingali menika lare ingkang aga menika kedah tanggung jawab lan ngati-ati anggenipun njagi tumpukan watu lan sandal ingkang dipun tumpuk menika. Lajeng dolanan ingkang nglatih tulung tinulung lan kompak menika tuladhanipun dolanan kucing-kucingan. Lare-lare ingkang dadi pagar meniko kedah kompak supados tikus saged slamet saking playon kucing. pager ugi kedah saged sigap nulung tikus ingkang diuyak-uyak dening tikus. Saking pakulinan kompak lan tulung tinulung kala wau, lare-lare sampun gadhah cekelan lan sampun nanem sifat ing kapribaden piyambak-piyambak supaya kita kedah tulung tinulung lan kedah kedah sareng-sareng ing saklebeting bebrayan.”*

**P** : *“Lajeng, nilai-nilai moral menapa pak ingkang wonten ing dolanan bocah menika?”*

**I** : *“Nggih kadosta kala wau, bilih dolanan tradisional menika nglatih kejujuran, sopan-santun, kegigihan, percaya diri, tanggel jawab, tulung tinulung, sabar, lan greget.*

### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang merupakan warisan dari nenek moyang dan masih bertahan sampai waktu sekarang. Permainan tradisional masih dimainkan oleh anak-anak di daerah pedesaan dan merupakan permainan yang masih dilindungi oleh masyarakat setempat.
2. Permainan tradisional di desa Bejiharjo dilestarikan oleh masyarakat dengan adanya Pagelaran-pagelaran Permainan Rakyat dan Kesenian Tradisional.
3. Permainan tradisional yang masih bertahan di Desa Bejiharjo antara lain ancak-ancak alis, dhakon, kubuk, dhelik-dhelikan, gobak sodor, jamuran, sar-sur



kulonan, sepak sekong, gendiran, benthik, macanan, egrang kucing-kucingan, , cublak-cublak suweng, dhingklik oglak aglik, jethungan, angklek, jirak, gatheng, lepetan, macanan, blarak-blarak sempal sempal, bekelan, mul-mulan, dan dhempo.

4. Permainan tradisional sebagian besar memerlukan arena yang luas untuk bermain walaupun ada beberapa permainan tradisional yang tidak membutuhkan arena yang luas, misalnya lapangan, halaman, dan ladang, permainan tradisional sebagian besar dimainkan pada sore hari.
5. Hampir semua permainan tradisional mempunyai nilai pendidikan moral misalnya, rukun, kerja sama, tanggung jawab, gigih, percaya diri, dan sabar.

## CATATAN LAPANGAN WAWANCARA (CLW 02)

Hari/ tanggal : Minggu, 4 Maret 2012  
 Jam : 19.00 WIB s/d selesai  
 Tempat : Rumah Bapak Windi  
 Informan: Mbah Darmo  
 Umur : 75 tahun  
 Pekerjaan : Petani

Keterangan :

P : Peneliti

I : Informan

### ***1. Mengapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?***

P : *“Nuwun sewu Mbah, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.”*

I : *“Mangga ana apa mbak, pripun.”*

P : *“Kula mriki badhe nyuwun tulung Mbah, kula badhe pados data babagan permainan anak utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan Simbah babagan dolanan kala wau.”*

I : *“Nganu Mbak, meh takon ta? Nggih saestu mangga, ananging yo sak bisaku yo.”*

I : *“Mbah, mengapa panjenengan mangertos mengapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*

I : *“Dolanan bocah kuwi miturut simbah biyen, dolanan sing dinggo dolanan marang bocah-bocah ing daerah-daerah kang isih ngugemi lan nglestarekake kabudayan wong biyen. Dolanan kuwi mau durung ana kecampuran adat saiki Mbak.”*

P : *“Kados pundi caranipun nguri-uri dolanan bocah menika Mbah?”*

I : *“Caranipun nguri-uri yo kudu dilestarekake, kanthi lantaran bocah-bocah sing isih pada seneng tumrap dolanan tradisional mau. Kejaba, menawi bocah-bocah wis pada melu kabudayan sing modern iki. Mbok menawi dolanan tradisional menika sakalangkung ical.”*

P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan Mbah?”*

I : *“menawi ing mriki isih ana Mbak, isih akeh bocah-bocah seneng padha*

*dolanan. Padatanipun yen wayah sore.”*

- P : *“Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?”*
- I : *“Dolanan bocah sing isih dingo dolanan ing dusun mriki yo tuladhane , Macanan, dhelik-dhelikan, gendiran, dhakon. Egrang taksih wonten, lajeng benthik, gendiran, sepak sekong, mul-mulan, kubuk, layangan, jamuran, gobak sodor, lan gatheng.”*

**2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?**

- P : *“Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Mbah?”*
- I : *“sak ngertiku ki yo akeh sing pada dolanan turut balai Dusun, ana ing kiwa tengening ngomah piyambak-piyambak.”*
- P : *“Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”*
- I : *“Padatanipun yo bocah-bocah SD Mbak. Bocah-bocah sing pada dolanan menika mawarni-warni lan campur Mbak. Lawong padatane dolanan yo turut ndalan isih ngangge seragam sekolah kae. Yen rumangsaku pada wae, lanang wadon pada akehe, aku ora niteni Mbak.”*
- P : *“Ing desa Bejiharjo menika, kinten-kinten dolanan menapa ingkang taksih dipuntindakaken Mbah?”*
- I : *“Ing daerah kene taksih kathah dolanan sing dilestarekake, tuladhanipun dolanan dhakon, dhelik-dhelikan, gendiran. macanan, egrang, lajeng benthik.”*
- P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki sami mangertos dolanan-dolanan tradisional Mbah?”*
- I : *“Yo ngerti mbak. Bocah-bocah ing mriki taksih seneng dolanan.”*

**3. Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

- P : *“Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?”*
- I : *“Maksude alat-alat sing dinggo dolanan ta mbak. Yo pirantine ki*

*gampang Mbak, tur mayar. Sing rada angel ki dolanan egrang. Masalahe kudu priyantun sing wis pengalaman. Yen dolanan liyane mbok menawi namung butuhke watu dingo donanan. Dolanan sing nganggo watu dingo dolanan menika kathah, tuladhanipun gatheng, macanan, mul-mulan utawi tiga jadi, bas-basan, lan liya-liyane.”*

**P** : *“Kados pundi caranipun damel piranti menika Pak?”*

**I** : *“Carane gawe piranti dolanan kuwi gampang Mbak. Yo sing tak kira radi angel yo mung egrang, aku wae ora bisa yen gawe egrang, carane yo ora bisa. Coba mangke mang nyuwun pirsak Dum babagan menika. Masalahe yen egrang mau butuh tlaten lan pakulinan. Yen piranti dolanan-dolanan liyane kula kinten saged ngandaraken, tuladhanipun dolanan benthik menika namung golek kayu cilik lan rada dawa, mangke dipotong dadi loro, dawa lan cendhak. Sing dawa ukurane kira-kira 4 kilan tanganne bocah-bocah. Yen wis dadi, piranti kuwi mau wis bisa dingo dolanan. Sak ngertiku yo kuwi Mbak, tak kira sing butuhke piranti yo kuwi mau.”*

**P** : *“Piranti menapa kemawon ingkang boten saged dipundamel piyambak?”*

**I** : *“Tak kira egrang sing angel, lan layangan menika yo angel. Yen liyane gampil Mbak.”*

#### **4. Kados pundi tata caranipun dolanan?**

**P** : *“Kados pundi tatacaranipun dolanan menika mbah?”*

**I** : *“Tata cara apa ta Mbak? Yen saben dolananan kie benten-benten carane mainke. Umpamane dolanan sar Sur kulonan kaliyan Kucing-kusingan beda. Saknyatanipun cara pambukaning dolanan siji karo sijine padha wae yaiku nglakoni hom pim pah utawa sut, ananging lakuning dolanan kie beda. Yen Sar sur Kulonan kie, dibagi dadi kalih kelompok yaiku kelompok kulon lan kelompok wetan. Bisa kadadean dadi kelompok menika saka cara pingsut ketua kelompok utawa bisa uga seka pingsut kanthi golek pasangan dhewe-dhewe. Yen wis entuk pasanganne dhewe-dhewe, bebarengan pada nglakoke pingsut. Bocah sing kalah anggone pingsut nglumpuk dadi siji, semono uga sing*

menang yow nglumpuk dadi siji. Yen wis padha nglumpuk sing padha pisah kelompok menang karo sing kalah, yen sing kalah menika wonten sisih kulon lan sing menang wonten ing sisih wetan. Nanging ing tengah-tengah antarane rong kelompok mau ana sing nengahi utawa bisa disebut penengah utawa wasit. Lakune dolanan sar-sur kulonan kuwi gumathok ana ing penengah kuwi mau amarga sing nglakoke dolanan kuwi yow penengah. Sakumpamane yen penengah durung nyeluk salah sijine anggota kelompok kulon apa wetan berarti yow durung ana sing bisa maju. Kanggo pambukaning angone dolanan sar sur kulonan, penengah nyeluki salah sijine anggota kulon kantgi bengok Suuur Kulon, terus kelompok kulon nunjuk wakilipun Mbak bocah sing dadi wakil seka kelompok kulon maju. Bocah kuwi mau ngandani sapa sing bakal dibidik saka kelompok wetan kanthi mbisiki. Anggone ngandani aja nganti kelompok wetan krungu, supayane kelompok wetan ora menang. Yen uwis bocah kuwi mau wangsul ana ing kelompok, penengah nyeluk suuur wetan. Wakil saka kelompok wetran majeng, yen sing maju kepeneran sing disebutke karo kelompokk wetan dadine kelompok kulon kalah ananging yen sing maju kuwi dudu sing disebutke. Bocah kuwi kudu nemabk sapa sing dibisike mau, yen salah anggone nyebutke, kelompok wetan kalah lajeng mlajar utawa mlayu ngulon supayane ngendong utawa nglakoni apa wae sing dikarepake kaliyan kelompok kilen. Kadadean kuwi mau kannggo ukuman amarga kelompok wetan kalah. Sakdurunge nglakoni ukuman biasane bocah-bocah padha nembang tembang dolanan sing ana gegayutane karo dolanane sar sur kulonan.

Menawa cara dolanane kucing-kucingan wis beda maneh, carane mung nanggo hom pim pah , yen wis gari wong loro dibacutake nanggo pingsut. Dolanan kucing-kucingan sakngertiku kadadean saka kucing lan siji bocah dadi tikus. Kucing kuwi duwe tugas kanggo nyekel tikus. Ngono kuwi Mbak. Kanggo nentokake sapa sing dadi kucing lan sapa sing dadi tikus, dianakake hom pim pah kuwi mau lan sing paling

*pungkasan kalah nglakoni pingsut. Sing kalah anggone pingsut dadi tikus lan sing menang dadi kucing. tikus mapan ana ing jero kupengane bocah-bocah sing pada mentas utawa sing padaha menang kuwi mau, yen kucing meksa arep mlebu bocah-bocah padha ndodok supaya kucing ora bisa brobos. Intine saka dolanan kuwi yow mung kucing sing arep nyekel tikus Mbak.*

P : *“Kala wau Simbah ngendika menawi wonten ing dolanan sar sur kulonan menika wonten tembangipun, lajeng kados pundi tembangipun Mbah?”*

I : *“Yen tembange dolanan sar sur kulonan kie ngene iki Mbak :*

*Sar sur kulonan..*

*Mak makgemake retete tak undangke*

*Retete tak undangnge*

*Yen kencandak kanggo gawe,*

*Hadi mesti mati.. hadi mesti mati*

*Tak bedhile mimis wesi*

*Tong tong tong tong bleng.*

*Tembang kuwi ditembangke pasa bocah sing kalah mlajar utawa mlayu arepe nindakake ukuman amarga kalah bidik salah sijining anggota kelompok.*

P : *“Dolanan sanesipun ingkang panjenengan mangertosi tatacaranipun menapa Mbah?”*

I : *“Yow akeh Mbak, misale wae ana gobag sodor, Mul-mulan, terus ana Ingkilng, macanan, Cublak-cublak Suweng, Benthik, Jamuran, karo Gatheng.*

P : *“Nuwun Sewu Mbah, Simbah saged njlentrehaken menapa mboten Mbah caranipun dolanan sedayanipun?”*

I : *“Yen dolanan kuwi mau aku dhewe bisa Mbak, ngene iki cara-caranipun. Sepisan menawa Gobag sodor carane yow pada karo dolanan liyane, kayata coblak-cublak suweng, jamuran. Biasane padha hom pim pah dhisik, hom pim pa kanggo nentokake sapa sing bakal*

*dadi. Maksute dadi kuwi sapa sing bakal jaga ana ing dolanan sing bakal dimainke. Yen dolanan gobag sodor sing jaga kudu akeh yow watara bocah lima, sing siji jaga dadi sodor yaitu jaga garis sodor sing garise ana ing tengah-tengah sing bagi antarane sisih kiwa karo tengen. Sing liyane kuwi jaga saben garis sing mujur ngiwa utawa nengen. Bocah sing mlaku dadi pemain yaiku pemain sing menang anggone hom pim pah, bocah-bocah kuwi mau kudu bisa nyebrang seka garis-garis sing dijaga bocah sing jaga. Anggone nyebrang seka ngarep nang garis mburi terus yen wis kethuk ana ing garis mburi balek mneng ana ing garis ngarep. Ngono kuwi cara maine Gobag sodor Mbak.*

*Yen dolanan cublak-cublak suweng, bocah sing jaga gur siji mbak. Bocah kuwi anggone lungguh ana ing tengah-tengah bocah liyane sing menang. Anggone lungguh kudu madep mangisor supaya awake bisa dadi papan kanggo ndelehake tangan-tangan bocah sing menang. Yen mangkono kuwi, banjur bocah liyane lungguh ngubengi bocah sing dadi kuwi mau. Salah sijining bocah ngawa uwer mbak, uwer kuwi mau digunakake kanggo gacuk sing bakal diubengake. Lha dolanan cublak-cublak suweng kuwi ana tembange sing ditembangake pas uwer diubengake ana ing dhuwur tangan-tangane bocah-bocah. Tembange kaya ngene kie anggone nembang*

*Cublak-cublak Suweng*

*Suwenge ting gelenter*

*Mambu ketundung gudel*

*Pak empo lewa lewo*

*Sapa guyu dhelikake*

*Sir-sir pong dhele gopong*

*Sir-sir pong dhele gopong*

*Yen wis rampung anggone nembang, bocah sing dadi mau tangi saka lungguhe sing mengkurep banjur bedhek sapa sing gawa uwer mau. Yen bocah kuwi salah, dolanan dibacutake meneh kaya mau-maune lan*

*bocah kuwi sing dadi meneh.*

*Lajeng yen dolanan macanan karo mul-mulan kie padha-padha dimainke gur rong bocah ananging beda anggone dolan. Yen macanan kuwi dilakoke paraban uwong karo macan, yen mul-mulan kuwi uwong sing padha cacahé. Yen macanan jumlah wonge kuwi 21 terus sing dadi macan kuwi bisa nganggo watu sing luwih gedhe saka uwonge utawa bisa nganggo kreweng yen uwonge nganggo krikil. Anggone mlaku yaitu macan kuwi bakale nyaplok uwong sing arep ngrakeng lan yen ana sela-sela uwong ang mburine, senajan cacahé macan kuwi gur siji anging macan bisa nyaplok bola-bali. Uwong ora bisa ngurung macan yen cacahé uwong gur kari sethitik mbak. Dadi anggone nglakokake uwong kuwi kudu ngati-ati.*

*Beda karo mul-mulan, yen mul-mulan kuwi lakune gur bisa njejerake uwong dadi segaris, cacah uwong saben bocah mung telu. Sakbubare pingsut sapa sing menang bocah kuwi sing dhelehake uwonge dhisik banjur dibacutake bocah sing kalah. Anggone dhelehake uwong kudu gentenan. Yen bisa njejerake uwong kuwi berate bocah kuwi entuk sawah siji, bocah kudu ngati-ati yen arep nglakokake uwong kuwi supaya bocah sijine ora gampang anggone Mul. Yow kaya ngono kuwi mbak cara mainne.*

*Jamuran kuwi yow mung hom pim pah dhisik sapa sing paling kalah nganaake pingsut, lha sing kalah kuwi ngadeg ana ing satengahing bocah-bocah sing dadi. Bocah-sing mentas kuwi padha gandhengan tangan ngubengi bocah sing mentas karo nembang jamuran. Yen wis rampung nembang banjur bocah sing dadi kuwi nyebutke jamur apa sing dikarepake. Yen jamur kursi yow bocah-bocah padha ndodok, sapa sing ambruk yen dilungguhi karo bocah sing dadi bocah kuwi sing dadi genti.*

*Gendiran kie padha karo nekeran Mbak, yen neng kene bocah-bocah retine gendir. Jenenge we gendran bocah-bocah kudu duwe gendir luwih saka siji supaya bisa main gendiran lan yen kalah bisa bayar*



*kanthi menehake siji gendire kanggo bocah sing menang. Sakdurunge dolanan bocah-bocah gawe gambar segitiga utawa bisa uga mung garis dawa. Yen uwis bocah-bocah padha uncal, jarake ora cedhak yow udakara 3-5m, sapa sing paling cedhak karo garis utawa karo gendir sing wis ditata bocah kuwi sing main dhisik. Bocah kudu pinter nginceng gendir supaya bisa kena gendir liyane lan bisa menang, yen menang bisa entuk gendir akeh seka kancane.*

**P** : *Lajeng kados pundi mbah tatacaranipun ingkilng menika? Menawi bocah-bocah mriki menika mangertosi ingkilng menika sunda manda Mbah? Menapa beda Mbah caranipun main?*

**I** : *Oh lha yow ora Mbak, kuwi padha wae nanging mung beda le dha nyebutke wae. Sakjane dolanan engklek kie ora angel, mung kudu ati-ati lan ora grusa grusu. Pisanan yow hom pim pah utawa pingsut, yen wong akeh yo hom pim pah yen mung wong loro yow pingsut. Saben bocah kudu uncal saka kotak paling cedhak lan sakbanjure nagnti sing paling adoh. Bocah kudu mlaku nganggo sikil siji, lha sikil sing sijine kuwi yow ditekuk mbak. Jenenge we ingkling yow berarti mlaku nganggo sikil siji tow mbak. Sing paling baku yow gacuk kudu beda antarane bocah siji lan sijine. Yen kepara nganti padha kudu bisa bedaake, yen nganti salah jumuk gacuke bocah liyane berarti bocah kuwi mati. Gambar sing arep digambar ana werna-werna ana sing jenenge semprang utawa capon, ana uga sing kitiran la nana sing padha karo sing dingo dolanan gobag sodor.*

**P** : *“Mbah, menapa wonten aturan ingkang gumathok sakingh dolanan-dolanan kalawau?”*

**I** : *“Yen aturan kuwi yow kaya adate Mbak, sakumpame ngidak garis yow mestine mati tow. Terus ywn anggone nguncalake gacuke ngenengi gacuke kancane yow mati, liyane sing dadi aturane biasane yaiku bocah sing arep jumuk gacuk ora kena tangane nyangga utawa nyenggol gacuke liyan tapi aturan kuwi mung sekarepe sing meh dolanan. Menawi rumiyin kie yow sakretiku kaya ngono kuwi Mbak*

*aturane dolanan sunda manda utawa ingkling.*

**5. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

- P : *“Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Mbah?”*
- I : *“Padatanipun sore Mbak, menawi esuk menika katahahipun pada sekolah. Yen sore jam 3 menika wis akeh bocah-bocah pating brengok rame banget, yen panggonanne aku ora niteni. Mbok menawi wonten lapangan Voli kae.”*
- P : *“Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntidakaken ing wayah sonten?”*
- I : *“Meh kabeh dolanan apik dingo dolanan ing wayah sore, amargi wis mulih kegiatan sekolah tur wis edum. Hawane kepenak kanggo dolanan. Padatanipun yen dolanan bocah akeh sing perlu panggonan kang jembar, dadi kudu pas edum tuladhanipun, benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran.”*
- P : *“Menapa wonten, jinising dolanan ingkang dipuntidakaken ing wayah esuk menapa ndalu?”*
- I : *“Sak ngertiku yen wayah esuk kae sepi Mbak ing dusun menika. Kula kinten mboten wonten.”*

**6. Kenging menapa kedah nglestunaken dolanan tradisional?**

- P : *“Kenging menapa kedah nglestunaken dolanan tradisional?”*
- I : *“Dolanan tradisional kuwi dolanan ingkang ngemu kabudayan ingkang luhur. Kabudayan kang dadi warisan simbah-simbah biyen, dadi dolanan kuwi mau yen bisa aja nganti ical saka satengahen bocah-bocah. Dolanan tradisional kuwi ugi duweni ilmu urip prasaja lan sederhana. Dolanan sing ora butuhke biaya lan piranti sing angel. Sing paling penting, dolanan tradisional kuwi kalebu adat saka saben daerah lan bisa dadi ciri daerah kuwi mau. Ciri kapribaden sifating saka bocah-bocah.”*

**7. Dolanan ingkang pundi kemawon ingkang gadhah kawruh pendidikan moral Mbah?**

- P : *“Wonten ing dolanan anak tradisional menika, wonten ajaran utawi pendidikan moralipun menapa mboten Mbah?”*
- I : *“Yo mesti ana Mbak, kayata sing tak sebataken wau bilih dolanan tradisional kuwi bisa gawe kapribaden bocah-bocah, dolanan tradisional ugi bisa dadi gambar sifating bocah-bocah. Kapribaden kuwi yo kapribaden sing sae. Dolanan Nggih wonten Mbak. Kathah sanget ajaran moral saking dolanan tradisional menika. Dolanan tradisional bisa nglatih bocah-bocah latian jujur, tanggung jawab, rukun, lan tulung-tinulung. Mbok menawi tuladhane yo kuwi mau Mbak.”*
- P : *“Dolanan menapa kemawon ingkang ngajaraken pendidikan moral menika?”*
- I : *“Yo tuladhanipun dolanan dhelikan menika, dolanan sepak sekong, dolanan dingklik-oglak aglik kuwi ngemu nilai tanggung jawab. Yen nilai jujur menika wonten ing dolanan cublak-cublak suweng, la menawi rukun menika sedaya dolanan tradisional nggadahi piwulang supaya sifat menika dadi cekalaning bocah ing tembe nalika sampun dewasa.”*
- P : *“Lajeng, nilai-nilai moral menapa Mbah ingkang wonten ing dolanan bocah menika?”*
- I : *“Yo kuwi mau Mbak, tuladhanipun jujur, tanggung jawab, tulung-tinulung, lan rukun menika.”*
- P : *“Mbok menawi cekap semanten Mbah, kula minangka pewawancara nyuwun pangapunten menawi kathah tembung ingkang klentu ugi kirang trapsilaning pisowan kula, saetu nywun pangapunten.”*
- I : *“Nggih Mbak, saestu aku minangka tiang wis tuwa ora ngerti tata ngendika, yo dingapura ya.”*

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang masih dimainkan oleh anak-anak di daerah yang masih ingin melestarikan kabudayaan dan adat kebiasaan masyarakat dulu dan belum terpengaruh oleh permainan-permainan.
2. Permainan tradisional yang masih ada di desa Bejiharjo adalah *dolanan* dhakon, dhelik-dhelikan, gendiran, macanan, egrang, dan benthik
3. Permainan tradisional di desa Bejiharjo sebagian besar dilakukan di sore hari. Permainan tradisional sebagian besar memerlukan arena yang luas untuk bermain walaupun ada beberapa permainan tradisional yang tidak membutuhkan arena yang luas, misalnya lapangan, halaman, dan ladang, permainan tradisional sebagian besar dimainkan pada sore hari.
4. Hampir semua permainan tradisional mempunyai nilai pendidikan moral misalnya, rukun, kerja sama, tanggung jawab, gigih, percaya diri, dan sabar.

## CATATAN LAPANGAN WAWANCARA

(CLW 03)

Hari/ tanggal : Sabtu, 10 Maret 2012

Jam : 08.45 WIB s/d selesai

Tempat : SD N Banyubening I

Informan : Ibu Sriyati

Umur : 43 tahun

Pekerjajaan : Guru Kelas

Keterangan :

P : Peneliti

I : Informan

### ***1. Menapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?***

P : *“Nuwun sewu Buk, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.”*

I : *“Nggih, mboten menapa. Wonten menapa?”*

P : *“Kula mriki badhe nyuwun tulung Buk, kula badhe pados data babagan permainan anak utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan Ibuk babagan dolanan kala wau.”*

I : *“Nggih. Ananging sakderengipun kula badhe nyuwun pirsaa, alasanipun Mbak Widarti nyuwun pirsaa babagan permainan tradisional menika kangge menapa?”*

P : *“Nggih menika kangge nggarap skripsi kula Buk, kula mendet irahan permainan tradisional ing desa Bejiharjo menika.”*

P : *“Buk, menapa panjenengan mangertos menapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*

I : *“Miturut pamanggih kula, dolanan tradisional menika dolanan ingkang sampun dados tradisi kaliyan lare-lare wonten mriki Mbak. Lajeng, tradisinipun dolanan wonten mriki menika taksih kalebet dolanan-dolanan ingkang dereng modern, lare-lare meika taksih semen kaliyan dolana tradisional. Dolanan tradisional menika dolanan ingkang*

*asalipun saking padatan dolanan ingkang rumiyin lan ngrembaka saking turun temurun, lan ingkang baken dolanan meika taksih lestantun amargi dipuntindakaken kaiyan lare-lare lan dijaga ing masyarakat mriki. Dados lingkungan masyarakat menika ugi tumut njagi dolanan tradisi menika. dolanan tradisional menika dolanan ingkang saged dipunsebat jenis kebudayaan, amargi ing Desa mriki pun dadis adat lan asring dipertunjukkan, utawi dipunpengeti lantaran acara Rasulan, acara permainan rakyat, lan sanesipun.”*

P ; *“Kados pundi caranipun nguri-uri babagan dolanan bocah menika?”*

I : *“Miturut kula, caranipun nguri-nguri dolanan tradisional menika wonten mapenten-pinten faktor. Faktor-faktor menika antawisipun orang tua, kanca, sekolah, dan masyarakat. Peran saking wong tua menika penting tumrap lestantunipun dolanan menika, peran saking wong tua menika kirang langkung ampun ngantos gawe lare dimanja, amargi wonten ing jaman menika kathah dolanan ingkang kedah tumbas lan reginipun ugi awis-awis. Faktor sanesipun nggih menika kanca-kanca, padatanipun lare-lare menika namung tumut kancane. Dados menapa kemawon polah lan tingkah menika ugi gumantung kanca, kalebu babagan dolanan. Mbok menawi wonten kanca-kanca ingkang taksih dolanan tradisional menika, lare wis mesti tumut. Kadosta dolanan ing mriki taksih kathah.”*

*“Lajeng faktor sanesipun nggih menika sekolahan. Kebijakan sekolahan membebaskan sedaya dolanan anak meinika nggih leres, amargi kathahipun dolanan tradisional menika mboten ngangge piranti ingkang neko-neko, saengga cocok lan mboten dilarang menawi dipuntindakaken ing lingkungan sekolah. Tuladanipun saged dipunpriksani wonten ing SD Banyubening utawi SD Kulwa menika. taksih kathah lare-lare ingkang sami dolanan lan remen kaliyan dolanan tradisional. Faktor ingkang pungkasan nggih menika masyarakat, dados peran masyarakat menika ugi penting. Masyarakat ingkang taksih peduli kalian dolanan tradisional menika saged ketinggal,*

*tuladanipun saking dipunpengeti lan dipunlombakaken permainan rakyat saking mapinten-pinten dhusun ing Bejiharjo menika, tuladanipun tutupan tahun 2011 kala wingi. Menika wau Mbak kinten-kinten prekawis ingkang dados wujud nyata upaya supados dolanan tradisional menika saged lestantun.”*

P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan Buk?”*

I : *“Nggih taksih Mbak. Lare-lare taksih remen dolanan tradisional. Mangga kapan-kapan mang priksani. Lare-lare menika dolanan wonten ing pundi kemawon, wonten keluarga, sekolahan, lan wonten masyarakat. Wonten saklebeting keluarga menika tuladhanipun dolanan Gatheng, bas-basan, dhakon menika saged dipun panggihi wonten ing lingkungan keluarga nggih wonten dalem. Padatanipun mangke sonten wonten ing mriki menika wonten kirang langkung 3-5 siswa pada dolanan kaliyan putra kula wonten mriki saben sore. Lajeng menawi wonten sekolah menika saged dipunpanggihi dolanan egrang, kucing-kucingan, gobak sodor, jamuran, lan sanesipun. La menawi wonten ing lingkunagn masyarakat taksih kathah sanget dolanan tradisional ingkang taksih dipuntindakaken kaliyan lare-lare. Tuladhanipun ancak-ancak alis, angklek, bas-basan, bekelan, benthic, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelik-dhelikan, gatheng, layangan, gendiran, dingklik oglak-aglik, lan sakpanunggalane.*

P : *“Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?”*

P : *“Wonten ing Desa Bejiharjo menika kinten-kinten dolanan ingkang taksih dipuntindakaken kaliyan lare antawisipun, dhakon, dhelik-dhelikan, gendiran. Macanan, egrang taksih wonten, lajeng benthik, gendiran, sepak sekong, mul-mulan, kubuk, layangan, jamuran, gobak sodor, gatheng. Nggih kinten-kinten menika Mbak.”*

## ***2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?***

P : *“Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Buk?”*

- I : *“Nggih sami kaliyan ingkang kula wangsuli kala wau Mbak. Bilih dolanan trasisional menika dipuntindakaken wonten ing pundi kemawon, wonten keluarga, sekolahan, lan wonten masyarakat. Wonten saklebeting keluarga menika tuladhanipun dolanan Gatheng, bas-basan, dhakon menika saged dipun panggihi wonten ing lingkungan keluarga nggih wonten dalem. Lajeng menawi wonten sekolah menika saged dipunpanggihi dolanan egrang, kucing-kucingan, gobak sodor, jamuran, lan sanesipun. La menawi wonten ing lingkunagn masyarakat taksih kathah sanget dolanan tradisional ingkang taksih dipuntindakaken kaliyan lare-lare. Tuladhanipun ancak-ancak alis, angklek, bas-basan, bekelan, benthic, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelik-dhelikan, gatheng, layangan, gendiran, dingklik oglak-aglik, lan sakpanunggalane.”*
- P : *“Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”*
- I : *“Yo sing dolanan kaya lare-lare saumuran anakku kae mbak, si Isrong kae antarane umur 6 nganti 10 tahunan.”*

### **3. menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

- P : *“Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?”*
- I : *“Kula mboten ngerti kabeh mbak menawi pirantinipun. Ya sak ngertiku contone egrang, gendir, watu krikil menawi dolanan macanan, lan mul-mulan. Nggih menika mbak.”*

### **4. Kados pundi tata caranipun dolanan?**

- P : *“Kados pundi tatacaranipun dolanan menika Buk?”*
- I : *“Nggih menawi kula menika nggih mboten sedaya mengertos mbak, nggih tuladhanipun dolanan mul-mulan ingkang saben dinten dingge dolanan lare kula ing mriki. Urut-urutanipun menawi dolanan mul-mulan menika nggih ingkang sepisan gawe papan kangge maen menika wujud persegi ingkang gadhah sangang kothak. Sangang kothak wau*



*ingkang mangke dingo papan dolanan. Lajeng saksampunipun nyiapaken krikil utawi watu kalih warna, cacahé watu menika 6. Menawi sampun siap pirantinipun lan papanipun lajeng pada pingsut. Dolanan mul-mulan dipun wiwiti, kuncine pemain ingkang tlaten lan pinter maca panggonan lan posisi mul menika padatanipun kathah ingkang menang. Kunci dolanan mul-mulan yaiku bisa mbentuk lurus nata watu telu kala wau. Dados tigang watu kala wau saged lurus.*

*Lajeng menawi dolanan bas-basan menika ugi dolanan kang perlu papan kadosta mul-mulan lan ugi butuh piranti krikil. Krikil ingkang dingge cacahé 16+16 ingkang warnane benten kajenge gampil anggenipun dolanan. Dolanan kedah dipun wiwiti pingsut, lajeng pada caplik-caplokan. Sapa ingkang pinter golek posisi nyaplok lan posisi mangan, padatanipun saged menang amargi mungsuhe sangsaya sethithik lan dikepung suwe-suwe. Dolanan mul-mulan mau meh sami kaliyan dolanan macanan. Intinipun sami yaiku macan menika kedah nyaploki uwong ingkang jumlahipun 21 supados saged menang lan uwong ugi mekaten, ampun ngantos kecaplok macan. Uwong kudu alon-alon ngatur posisi lampahipun supados saged ngepung macan saengga saged menang ugi.*

*Sak lajengipun dolanan gobak sodor menika ingkang kaping setunggal pingsut lan golek pasangan piyambak-piyambak. Menawi sampun sedaya, lajeng kelompok ingkang menang dados setunggal lan kelompok ingkang kalah ugi dados setunggal kelompok, saengga wonten kalih kelompok. Kelompok ingkang kalah menika duwe kewajiban jaga ruang wonten ing sodor, supados kelompok sanes mboten saged mlampah lan mleba-mlebu metu ruangan.*

*Lajeng menawi dolanan dhelik-dhelikan menika namung mbetahaken watu. Dolanan menika mayar saha segad rame. Padatanipun lare ingjang dolanan menika kathah, dados kedah hom pimp ha kangge miwiti. Lajeng ingkang kalah sut tugase dadi jaga, tugasipun ingkang jaga menika nglabrak goleki kanca-kanca ingkang pada ngumpet lan*

*njaga ampun ngantos tumpukan bata atawi watu menika dirubuhke marang kanca-kancane. Menawi wis ke dul sedaya, lare ingkang ke dul paling awal kuwi ingkang jaga.*

*Lajeng menawi dolanan kucing-kucingan menika yo mbetahaken lare kathah. Yen kucing-kucingan menika caranipun dolanan yo namung uyak-uyakan antarane lare ingkang dados kucing lan lare ingkang dados tikus. Lajeng kanca-kanca sanes dados pager omahe tikus supados tikus saged mlebu lan aja nganti kucing nganti mlebu.*

*Dolanan jamuran ugi mbetahaken lare lathah. Meh pada kalian kucing-kucingan, kanca-kanca ingkang mboten jaga menika gandengan mbentuk kaya kalangan, lan lare ingkang dadi wonten sak jeroning kalangan. Lajeng kanca-kanca pada nyanyi jamuran, menawi sampun ramping nyanyi, lare ingkang dadi menika ngakon kanca-kanca supados dadi jamur miturut karepe lare kasebat.*

*Lajeng menawi wonten sekolahan menika, lare-lare sami dolanan egrang. Egrang menika namung saged dingge dolanan kangge lare-lare ingkang saged numpaki egrangipun. Dados mboten sedaya saged dolanan, ananging padatanipun, kanca-kanca sanesipun menika sami sorak-sorak melu seneng nalika wonten kancane numpak egrang. Caranipun dolanan egrang namung mayar, yo intine namung numpak lajeng muter-muter ing halaman sekolah kae. Kadang kala sami balapan dhisik-dhisikan mlaku.*

*Lajeng dingklik oglak-aglik menika ugi asring dingge dolanan ing sekolahan. Caranipun ngguh lare-lare ndamel kalompok, lajeng saben kelompok menika damel posisi bunder gandengan lan sikil saben lare menika sami selip-selipan supados mboten ucul kae. Lajeng pada nyanyi dingkilik ogglak-aglik, sinten igkang tahan sewu menka ingkang menang.*

*Lajeng dolanan ingkling, dolanan meika padatanipun dingge lare setri, kaya dene bekelan lan gatheng. Menawi dolanan ingkling menika langkung rumiyin kedah nggambar papan kangge ingking menika.*

*gambaripun sampun mangertos ta Mbak, nggih kadosta menika. Lajeng urut-urutanipun nggih namung hom pimp ha lan sut. Ingkang paling disik menika ingkang maen, nguncalke gacuk ing kotak paling sedhak, lajeng lompat-lompat sikil setunggal ngubengi papan. Nalika lompat menika ampun ngantos sikil midak garis, sipaya saged nglanjutaken dolanan.*

*Dolanan lare setri sanesipun nggih menika gatheng. Gatheng menika namung mbetahaken krikil kangge dolanan. Caranipun dolanan menika lare ingkang badhe dolanan kedah hom pimp ha lan pingsut. Lare ingkang dolanan meika padatanipun gawe kalangan. Lajeng lare urutan ping pisan menika umbul lan jupuk krikil siji, lajeng umbul malih ngantos krikil telas. Lajeng sak teruse.*

##### **5. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

P : “Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Buk?”

I : “menawi wonten ing sekolahan, lare-lare sami dolanan nalika jam istirahat. Jam istirahat menika watawis jam 08.45 WIB ngantos dumugi 09.00 WIB lan jam istirahat kedua nalika jam 11.45 WIB ngantos dumugi 12.00 WIB. Lare-lare sami dolanan ing halaman sekolah, ananging wonten ugi ingkang dolanan ing saklebeting kelas. La manawi wayah sonten menikla kirang langkung jam 03.00 WIB lare-lare sampun sami pada dolanan wonten ing pundi kenawon.”

P : “Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntidakaken ing wayanh sonten?”

I : “Yo kaya dene dolanan benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran. Dolanan-dolanan kala wau langkung sae dipuntindakaken ing wayah sonten amargi dolanan kala wau mbetahaken panggenan ingkang jembar, padatanipun dipuntindakaken wonten ing njawi griya, lan kedah nengga srengenge edum utawi sampun mboten panas.”

**6. Dolanan ingkang pundi kemawon ingkang gadhah kawruh pendidikan moral?**

- P : *“Wonten ing dolanan anak tradisional menika, wonten ajaran utawi pendidikan moralipun menapa mboten Buk?”*
- I : *“Wonten Mbak. Ketimbang dolanan-dolanan modern menika isane mung ngrusak kapribaden lare-lare. Kayata Playstation, nitendo, lan Hp menika saestu ngrusak kapribaden tumrap lare-lare. Kula wonten mriki taksih remen lare-lare taksih remen dolanan tradisional amargi dorongan saking sekolahan lan masyarakat. Sekolahan nganjurke supaya dolanan tradisional menika dipundadosaken lomba ing wilayah Kabupaten lan dipuntrima, lajeng masyarakat ugi tumut nyengkuyung saking ngawonteni kesenian daerah lan padekaran permainan rakyat.”*
- P : *“Dolanan menapa kemawon ingkang ngajaraken pendidikan moral menika?”*
- I : *“sedaya dolanan tradisional menika padatanipun nggadahi nilai-nilai moral, nilai-nilai moral menika dados sanguine lare-lare ing tembe nalika dewasa. Nilai-nilai moral ing dolanan tradisional menika tuladhanipun nggih kejujuran ing dolanan cublak-cubalk suweng, dhelik-dhelikan, sepak sekong. Lajeng nilai tanggel jawab, prigel, tlaten menika nalika lare-lare latian dolanan egrang, layangan, lan liyane. Dolanan layangan menika ugi gadhah nilai kegigihan lan keindahan. Nilai saking kegigihan menika ketingal menawi lare-lare ngundo layangan, direwangi playon, tibo nangim rikala malah kedusur menika asring dipunpanggihi. Dados watak gigih menika sampun wonten ing dolanan menika. Lajeng tulung tinulung wonten ing dolanan kucing-kucingan, lan dingklik oglak-aglik. Lan senesipun mbak.”*

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah menjadi suatu tradisi anak-anak sekitar dan merupakan permainan yang belum terpengaruh permainan modern.
2. Permainan tradisional yang masih ada di desa Bejiharjo adalah *dolanan* gatheng, bas-basan, dhakon, egrang, kucing-kucingan, gobak sodor, jamuran, ancak-ancak alis, angklek, bas-basan, bekelan, benthik, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelik-dhelikan, gatheng, layangan, gendiran, dan dingklik oglak-aglik.
3. Permainan tradisional di desa Bejiharjo sebagian besar dilakukan di waktu kapanpun. Permainan tradisional tidak hanya dimainkan di lingkungan masyarakat, akan tetapi permainan tersebut dapat dimainkan dimana saja misalnya, di sekolah, di rumah atau keluarga, dan di masyarakat.
4. Permainan tradisional mempunyai nilai pendidikan moral misalnya, jujur, tanggung jawab, prigel, gigih, lan keindahan.

**CATATAN LAPANGAN WAWANCARA**  
(CLW 04)

Hari/ tanggal : Minggu, 11 Maret 2012

Jam : 17.00 WIB s/d selesai

Tempat : Rumah Bapak Dumadiyono

Informan: Bapak Dumadiyono

Umur : 54 tahun

Pekerjaaan : Perangkat Desa

Keterangan :

P : Peneliti

I : Informan

**1. Mengapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?**

P : *“Nuwun sewu pak Dum, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.”*

I : *“Nggih, Wonten prekawis menapa menika?”*

P : *“Kula mriki badhe nyuwun tulung pak Dum, kula badhe pados data babagan permainan anak utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan bapak babagan dolanan kala wau.”*

I : *“Nggih. Mboten napa-napa. Mangga menapa ingkang dipun kersakake.”*

P : *“Pak Dum, menapa panjenengan mangertos menapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*

I : *“Sakmangertos kula permainan tradisional inggih menika dolanan lare utawi permainan kadosan saking lare-lare ingkang taksih lumampah lan taksih dipuntindakaken wonten ing dusun menika utawi ingkang taskih lumamah wonten ing desa-desa terpencil.”*

P : *“Lajeng, kados pundi menawi dolanan bocah tradisional menika sampun ical ing satengahing masyarakat Pak?”*

I : *“Ilang, pagesangan permainan tradisional kedah dipunlestatunaken utawi kedah dipun uri-uri, sebab menika kados dene dolanan leluhur*

*lan gadhah nilai leluhur saking simbah biyen ingkang ngandhut kabudayan ingkang mboten saged utawi angel menawi dipun geser kaliyan permainan modern. Buktinipun tiyang-tiyang mancanegari sami dhateng dusun-dusun saperlu kepengen nekseni mangertos kiprahipun bocah-bocahipun sami dolanan lare-lare tradisional menika. Dados menawi kula tetep dipunlestarikaken lan kenyataan lare-lare menika sami remen nindakaken lan mboten wonten prakawis-prakawis ingkang tumuju mboten sae."*

**P** : *"Kados pundi caranipun nguri-uri babagan dolanan bocah menika?"*

**I** : *"Caranipun nguri-nguri dolanan menika sami kaliyan menawi kita berperan kadosta nguri-nguri kabudayan. Tuladhanipun nguri-nguri kesenian Reog, wonten ing Dusun menika taksih lestantun dumugi sakmenika Mbak. La, saengga caranipun nguri-nguri menika yo kedah wonten lare-lare ingkang saklawase sami dolanan."*

**P** : *"Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan pak?"*

**I** : *"Sakmenika taksih nglestantunaken tuladhanipun gatheng, benthik, cublak-cublak suweng, dhakon lan sanes-sanesipun menika taksih do sami nindakaken. Naming wancinipun rata-rata mangke menawi bibar sekolah, wancinipun lare-lare sami dolananipun awor kancanipun udakara jam tiga sonten utawi jam sekawan sonten."*

**P** : *"Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?"*

**P** : *"Mboten urut mboten menapa ta nggih. Menawi sakmengertos kula menika wonten ancak-ancak alis, kucing-kucingan, gobag sodor, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak aglik, jamuran, benthik, jethungan, angklek, gobag sodor utawi gobag garit, egrang, jirak, gatheng saking watu embek-embekan menika lare-lare jaler, egrang ugi menika dipun tindakaken lare-lare jaler, lepetan, macanan, nekeran, blarak-blarak sempal sempal, sepak sekong, bekelan, sar-sur kulonan, mul-mulan, dhempo lan sanes-sanesipun. Kepara taksih wonten kala tigang taun sepriki lare-lare sami nindakaken permainan ingkang*

*saestu nenek moyang menika ngginakaken who-wohan, ngih menika adu randu kangge nglatih ketitisan, kecermatan utawi membidik menika kedhah nginakaken ketrampilan tangan lan bidikan ingkang tepat wonten sasaran. Kalebet jalangkung, pathon, peletan dhingklik oglak aglimtaskih dipun tindakaken wonten ing wekdal sakmenika nanging kerepipun ngih ingkang taksih dipun tindakaken lare-lare setri.*

**2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?**

- P : *“Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Pak”*
- I : *“Padatanipun ing papan langkung jembar Mbak, sak kiwa tengen omah, lapangan, utawi ngalas kang amba.”*
- P : *“Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”*
- I : *“Lare-lare ingkang dolanan menika ya tuladhanipun bocah-bocah umur 5 tahun ngantos 12 tahun menika. mangke sonten mang priksani kemawon Mbak, wonten ing sak lebeting Dusun menika. saestu kepanggih.”*
- P : *“Ing desa Bejiharjo menika, kinten-kinten dolanan menapa ingkang taksih dipuntindakaken Pak?”*
- I : *“Wonten ing mriki, nggih sakmangertos kula kinten-kinten dolanan ingkang kula sebataken wonten ing nginggil kala wau sami dipuntindakaken kaliyan lare-lare.”*

**3. Kados pundi tata caranipun dolanan?**

- P : *“Kados pundi tatacaranipun dolanan menika Pak?”*
- I : *“Nggih kula mboten saged nyebataken sedaya tata caranipun dolanan Mbak, sake ling kula menika wonten mapinten-pinten dolanan ingkang kula mangertosi antawisipun dolanan benthik. Benthik menika dolanan ingkang taksih lestari dumugi wekdal sakmenika. Biasane benthic dimainke kalia lare jaler woten panggonan ingkang radi jembar. Caranipun dolanan menika menawi sampun damel lubang dingge benthic menika sak lajengipun hom pimp ha. Manwi namung*



*kari lare kalih lajeng ping sut. Sapa sing kalah ping sut kudu jaga. Jaga menika nggih jagani wonten ngajeng lare sing main. Sing sepisan biasane lare nyuthat janak nganggo benthong, cithathan menika kudu adoh supados mboten saged kecekel sing jaga banjur diteruske patil lele. Patil lele caranipun nutuk janak saka lubang benthic kajenge mumbul banjur ditampol. Sangsaya adoh tampolan-sansaya akeh bijine.*

*“Menawi Dolanan sar-sur kulonan menika ingkang kaping setunggal kedah hom pimp ha lan pingsut. Lajeng Ngih wonten menawi mboten klentu menika bentukipun menika sing setunggal mapan menika mapan wonten ing tengah-tengah menika kaya dene menawi bal-balan menika wasit, lajeng ingkang sisih kilen menika setunggal kelompok lare-lare setunggal kelompok wonten ing sisih wetan. Setunggal kelompok menika saged kedadosan 4 lare utawi 5 lare naming kedhah sami, menawi kilen menika 5 lare lha sisih wetan ugi kedah 5 lare. Lha lare-lare menika kan gadhah jeneng, lha mangke menika si wasit ingkang tengah menika ngundang sur kulon, salah satunggaling wakil menika majeng lajeng mbisiki kuping wasit. Mbisiki nyebutaken naminipun lare ingkang mapan wonten kelompok wetan, lajeng saksampunipun mbisiki lan wangsul wonten ing kelompok kilen. Lajeng wasit sik penengah menika ngundang sur wetan, lha sur wetan saksampunipun dipun panggil lajeng setunggal kelompok wetan menika ngira-ngira siten ingkang ditunjuk, menawi keleresan mangke ingkang majeng nyedaki penengah menika jenengenipun persis ingkang dipun sebutaken berarti menika ingkang dipun ‘sur’, lajeng ingkang kelompok etan mlayu dhateng kelompok kilen saperlu ngendong utawi walikipiun saking kelompok kilen menika mlajar dhateng kelompok etan lajeng dipun wangsulaken utawi wangsul wonten kilen naming sarwa lantaran dipun gendhong. Upami mangke ingkang majeng menika mboten namipun ingkang dipun sebataken lha si penengah menika muni ‘SLAMET’ nagging wonten gendingnipun*

*ngaten.*

*Sar sur kulonan..*

*Mak makgemake retete tak undangke*

*Retete tak undangnge*

*Yen kencandak kanggo gawe,*

*Hadi mesti mati, hadi mesti mati*

*Tak bedhile mimis wesi*

*Tong tong tong tong bleng.*

*Ngoten menawi badheh pun bukakan utawi penutupan dipunpungkasi naming mawi gending menika naging cak-cakanipun ngih menika, dados wonten juru penengah kelompok siring kilen kelompok siring etan, sebab mula diarani kedah miring kilen miring ngetan sebab jenengipun menika sar-sur kilenan.*

*Menawi kubuk menika, kedhah ginakaken woh-wohan ingkang cacahipun kathah. Sakumpamanipun woh jagung utawi woh turi. Lajeng menawi sampun pikanthuk sedayanipun, lare-lare menika sami nindakaken sut utawi hom-pim-pah. Lare-lare kalawau sami lenggah kanthi mbentuk bunderan saha sami mbeta kecikipun piyambak-piyambak, menawi sampun lajeng ingkang urutan kapisan menika main rumiyin lajeng wohipun kalawau dipunparingaken wonten astanipun lajeng dipun dipun bagi. Nah kanca-kanca sanesipun menika sami bedhik cacahipun woh ingkang wonten ing astanipun kalawau.lare ingkang leres anggenipun mbedik kalwau pikanthuk sedaya who ingkang kabedhik kalawau. Menawi sampun wiji jagung ingkang mboten kabedhik lajeng dipunsebar wonten ing ngajenganipun lare menika wau, lajeng menawi wonten ingkang celak antawisipun wiji jagung kalawau lajeng dipungarit ngangge driji kelingking*

#### **4. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

- P : *“Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Pak?”*
- I : *“Yo lumrahe lare-lare menika dolanan ing wayah sonten ngantos tekaning maghrib.”*
- P : *“Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntidakaken ing wayah sonten?”*
- I : *“Dolanan dhelik-dhelikan, layangan, kucing-kucingan, gobak sodor ,lan gendiran amargi kedah nunggu srengenge edum utawi eyup.”*
- P : *“Menapa wonten, jinising dolanan ingkang dipuntidakaken ing wayah esuk menapa ndalu?”*
- I : *“Yen esuk menika kadose mboten wonten, amargi sami sekolah. Kathaipun sonten.”*

##### ***5. Dolanan ingkang pundi kemawon ingkang gadhah kawruh pendidikan moral?***

- P : *“Wonten ing dolanan anak tradisional menika, wonten ajaran utawi pendidikan moralipun menapa mboten Pak?”*
- I : *“Nggih wonten Mbak.”*
- P : *“Dolanan menapa kemawon ingkang ngajaraken pendidikan moral menika?”*
- I : *“Sedaya permainan menika menawi dipun teliti lan dipun gatosaken cen wonten nilai-nilai moral. Tuladhanipun menawai gatheng menika nilai moralipun latian jiwaniipun setiti ngatos-atos, menawi gobak sodor dipun tindakaken mboten saged naming pribadi-pribadi dados wonten nilai-nilai sayuk-sayuk rukun utawi bahasa indonesia kerjasama, kangge keunggulan saklebetipun setunggal regu, lajeng menawi permainan kucing-kucingan kalebet nilai moral latih pendidikan kejelihan, nilai kejelihan utawi pendidikan ngih pundi ngih tanggung jawab aja nganti yen dipasrahi kon jaga kucing aja nganti nubruk , aja nganti metu menika raos tanggung jawab sampun kapupuk wonten permainan menika. Yen nilai jujur menika wonten ing dolanan cublak-cublak suweng, la menawi rukun menika sedaya dolanan*

*tradisional nggadahi piwulang supaya sifat menika dadi cekalaning bocah ing tembe nalika sampun dewasa. Lajeng yen usum ketiga kae padatanipun lare-lare sami dolanan layangan woten ing ngalas wetan. Katah sanget lare-lare sami dolanan. Sakjane layangn menika ugi duweni nilai-nilai ingkang sae. Nilai greget lan semangat sing duwur tuladhanipun, ugi nilai seni. Lare ingkang gadahah jiwa seni, saged kagambar wonten ing dolanan menika. kagambar saking wujud layangan, corak, lan campuraning warna. Dados layangan kuwi mau bisa awujud kesenian. Nggih kula kinten namung menika mbak sak mangertos kula”*

P : *“Lajeng, nilai-nilai moral menapa pak ingkang wonten ing dolanan bocah menika?”*

I : *“Nilai-nilai moralipun kadosta kejujuran, sopan-santun, kegigihan, percaya diri, tanggel jawab, tulung tinulung, sabar, lan greget.*

#### **Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang yang masih dimainkan oleh anak-anak di saerah pedesaan dan merupakan permainan yang masih dilindungi oleh masyarakat setempat.
2. Permainan tradisional yang masih bertahan di Desa Bejiharjo antara lain ancak-ancak alis, kucing-kucingan, gobag sodor, cublak-cublak suweng, dhingklik oglak aglik, jamuran, benthik, jethungan, angklek, gobag sodor, egrang, jirak, gatheng, lepetan, macanan, nekeran, blarak-blarak sempal sempal, sepak sekong, bekelan, sar-sur kulonan, mul-mulan, dan dhempo.
3. Permainan tradisional sebagian besar memerlukan arena yang luas untuk bermain walaupun ada beberapa permainan tradisional yang tidak membutuhkan arena yang luas, misalnya lapangan, halaman, dan ladang, permainan tradisional sebagian besar dimainkan pada sore hari.

4. Hampir semua permainan tradisional mempunyai nilai pendidikan moral misalnya, rukun, kerja sama, tanggung jawab, gigih, percaya diri, dan sabar.

**CATATAN LAPANGAN WAWANCARA**  
**(CLW 05)**

Hari/ tanggal : Senin, 12 Maret 2012  
Jam : 15.00 WIB  
Tempat : Rumah Ibu Siwuk  
Informan : Bu Siwuk  
Umur : 53 tahun  
Pekerjaan : Petani

Keterangan:

P :Peneliti

I : Informan

***1. Mengapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?***

P : *“Nuwun sewu Budhe, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.”*

I : *“Nggih, mboten menapa. Wonten menapa?”*

P : *“Kula mriki badhe nyuwun tulung Budhe, kula badhe pados data babagan permainan anak utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan Ibuk babagan dolanan kala wau.”*

*“Budhe, menapa panjenengan mangertos menapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*

I : *“Yo neg sak ngertiku ki dolanan tradisional kuwi yo dolanan sing sederhana. Mbok menawa dolanan sing dinggo dolanan karo cah-cah neng kene kuwi yo dolanan tradisional kalebune. Bangsane benthik, bal-balan, dhelik-dhelikan, sepak sekong mbarang kae contone.”*

P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan Dhe?”*

I : *“Yo taksih mbak, biasane iseh rame tanan yen sore kae. Pada turut mbale dusun lan turut sak kiwa tengen omah, apa maneh yen duwe lare cilik. Mesti kathah ingkang dolanan wonten mriku.”*

P : *“Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?”*

P : “Yo contone ijeh akeh mbak, dolanan mul-mulan, cublak-cublak suweng, ingkling, bekelan. Gek liyane apa maneh yo, o iya dolanan sing rame-rame contone dhelik-dhelikan, kucing-kucingan, dingklik-oglak-aglik, sar-sur kulonan, lan jamuran.”

**2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?**

P : “Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Budhe?”

I : “Yo werna-werna mbak. Turut lapangan, turut latar, turut kiwa tengen omah yo isa.”

P : “Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”

I : “Yo umur cah-cah SD kae nbak. Yen bocah-bocah umuran SMP kae dolanane wis beda maneh. Do montoran senengane rikala pada dolanan Voly”

**3. Kados pundi tata caranipun dolanan?**

P : Kados pundi cara dolanan bocah-bocah ing mriki Budhe? kadosta dolanan engkol,

I : Yo nek kuwi gampang mbak, bisa turut jero ngomah apa turut plataran. Yen engkol kuwi mung butuh bocah loro, yen arep ditandingake yo kudu bocah papat utawa sing dikarepake sing arep dolanan. Carane yow mung gampang, mung ngebruke tangan lawane kanthi ngujengi tangan kiwa. Sing dingo maen kuwi tangan kiwane sing dha nyilang kae mbak. Gek engko mung da cepet-cepetan ngrubuhake tangan lawane. Sing menang yaiku sing bisa ngrubuhake lan sing kuat tangan, merga dolanan kuwi bisa mlaku kanthi nganggo kekuatahn fisik yaiku kekuatan tangan. Menawi dolanan kubuk, bocah kuwi gawa winih jagung utawa isa winih dhele tapi sing akeh mbak. Terus winih kuwi mau dikopyok ning tangan. Njuk dibagi terus kon mbedek kanca liyane, sapa isng isa mbedek kuwi mau bakal entuk sekabehe winih kuwi mau. Sakbubare kuwi mau winih liyane disebar ning jubin gek digariti siji baka siji winih jagung sing

*pada cedhakan*

**4. Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

- P : “Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?”
- I : “Aku ora ngerti kabeh mbak, nanging sing aku ngerteni yo contone watu krikil dinggo dolanan macanan, lan mul-mulan. Bekel yo dingo bekelan. Sak ngertiku yo kuwi mbak.”

**5. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

- P : “Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Buk?”
- I : “Yen sore mbak, antarane jam telu nganti jam 5 nan kae.”
- P : “Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntidakaken ing wayah sonten?”
- I : “Yo kaya dene dolanan benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran.”

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang sederhana, dalam arti permainan yang gampang untuk dimainkan dan tidak memerlukan alat-alat bermain yang mahal dan mudah dalam mencari alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional juga mudah untuk dimainkan.
2. Permainan tradisional di desa Bejiharjo sebagian besar dilakukan di waktu sore hari. Permainan tradisional tidak hanya dimainkan oleh anak-anak usia SD.



**CATATAN LAPANGAN WAWANCARA**  
(CLW 06)

Hari/ tanggal : Senin, 12 Maret 2012  
 Jam : 18.30 WIB  
 Tempat : Rumah Bapak Kasmu  
 Informan : Bapak Kasmu  
 Umur : 65 Tahun  
 Pekerjaan : Tukang Kebun Balai Dusun Ngringin

Keterangan :

P : Peneliti

I : Informan

**1. Menapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?**

- P : *“Nuwun sewu Pakdhe, badhe ngrusuhi wekdal panjenengan.”*  
*“Kula mriki badhe nyuwun tulung dhe, kula badhe pados data babagan permainan anak utawi dolanan anak tradisional ing desa Bejiharjo menika. Anggen kula sowan mriki badhe wawancara kaliyan Ibuk babagan dolanan kala wau.”*
- P : *“Pakdhe, menapa panjenengan mangertos menapa ingkang dipunwastani permainan anak tradisional utawi dolanan bocah menika?”*
- I : *“Miturut kula, dolanan tradisional kuwi yo dolanan jaman biyen sing ikeh lestari ing daerah mriki mbak. Dolanan tradisional kuwi yo dolanan sing gunakake piranti-piranti yo sak anane tur yo gampang anggine goleki.”*
- P : *“Kados pundi caranipun nguri-uri babagan dolanan bocah menika?”*
- I : *“Carane nguri-uri yo namung kari bocah-bocahe sing dolanan. Yen ikeh pada seneng dolanan yo mugi-mugi bisa tetep lestari, lan aja nganti dolanan sing anyar-anyar bisa mlebu lan gawe bocah-bocah melu.”*
- P : *“Menapa bocah-bocah wonten mriki taksih sami dolanan Pak?”*
- I : *“Alhamdulillah ikeh lestari mbak, ikeh akeh dolanan tradisi sing dinggo*

*dolanan neng bocah-bocah. Kuwi lak mbuktekake yen dolanan tradisional ijeh lestari ing mriki.”*

P : *“Menapa kemawon jinising dolanan tradisional bocah ingkang taksih dipunlestantunaken ing desa Bejiharjo?”*

P : *“Akeh contone benthik, sepak sekong, layangan, jamuran, sar-sur kulonan, bal-balan, dhelik-dhelikan, egrang, voly, benthik, gendiran, lan liya-liyanene.”*

**2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?**

P : *“Wonten pundi kemawon bocah-bocah sami dolanan Pak?”*

I : *“Bocah-bocah biasane seneng dolanan nang sak kiwa tengen ngomah. Nanging lumrahe pada dolanan neng lapangan saben sore, yon eng lapangan kuwi pada dolanan dhelik-dhelikan, rikala sepak sekong, kucing-kucingan, lan bal-balan.”*

P : *“Bocah-bocah ingkang dolanan menika watawis umur pinten, saha kathah ingkang jaler menapa?”*

I : *“Yo umure beda-beda mbak. Umur sepira wae isa melu dolanan.”*

**3. Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

P : *“Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?”*

I : *“Dolanan tradisional kuwi ora mbutuhke piranti sing larang. Meh kabeh piranti sing dingo dolanan kuwi mayar tur gampang golekake, contone watu krikil. Lak gampang nalika goleki yen kanggo dolanan mul-mulan, macanan, gatheng. Liane dolanan inglikng, dhakon yo kur nganggo krikil atawa watu. Yo intine ki gampang tur mayar. Sing rada angel yo paling kur egrang.”*

**4. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

P : *“Padatanipun, bocah-bocah menika sami dolanan wanci jam pinten Pak?”*

- I : *“Dolanan tradisional kuwi yo bisa dimainke ing wayah apa wae. Esuk kena, sore kena, lan awan yo kena. Yen isuk do dingo dolanan turut sekolahan yo isa. Yen awan turut sak kiwa tengen omah, lan yen sore pada neng lapangan lan papan sing amba.”*
- P : *“Dolanan bocah menapa kemawon ingkang sae dipuntidakaken ing wayanh sonten?”*
- I : *“Pancen paling akeh kuwi yo dolanan sing dingo dolanan ing wayah sore. Contone yo bal-balan, benthic, kucing-kucingan, gobak sodor, jamuran, dhelik-dhelikan, lan liyane.”*

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional adalah permainan yang merupakan warisan dari nenek moyang dahulu dan masih lestari sampai sekarang.
2. Permainan tradisional merupakan permainan yang membutuhkan peralatan bermain sangat sederhana dan mudah untuk didapatkan. Proses permainan juga sederhana.
3. Permainan tradisional dapat dimainkan dimana saja. Biasanya permainan tradisional dapat dimainkan di sekitar tempat tinggal, di lapangan yang luas, dan tempat-tempat lainnya.

**CATATAN LAPANGAN WAWANCARA**  
(CLW 07)

Hari/ tanggal : Selasa, 13 Maret 2012  
 Jam : 15/00 WIB  
 Tempat : Balai Dusun Ngringin  
 Informan : Wedar Sulistyo  
 Umur : 9 tahun  
 Pekerjaan : Pelajar

Keterangan:

P :Peneliti

I :Informan

***1. Menapa ingkang dipunwastani dolanan bocah tradisional?***

- P : *“Nuwun sewu Dik, mbak badhe nyuwun pirsu sekedap nggig.”*
- I : *“La ana apa mbak.”*
- P : *“Mabk meh takon tentang dolanan tradisional dik, dolanan sing dingge dolanan kaliyan adik wonten mriki saben dina. Pareng ta”*
- I : *“Oleh mbak, nanging aku isin mbak.”*
- P : *“Dik, biasane adik-adik wonten mriki biasane sami dolanan apa kaliyan kanca-kancane.”*
- I : *“Neg sore apa neg esuk mbak.”*
- P : *“Yo yen sore apa, terus yen esuk apa wae.”*
- P : *“Neg esuk kae nang sekolahan pada dolanan kucing-kucngan mbak, gek dolanan egrang si Juprik ro kancane, gek neg istirahat pertama kae neng kelasku da dolanan engkol. Gek nganu mbak, neg sore ki aku ro kanca-kanca da dolanan benthik neng ngarep bale kuwi, gek neg da nggawa gendir kae da gendiran neng kunu kuwi yoan. Neg wis okeh kancane mengko gek dolanan dhelik-dhelikan. Kuwi mbak. Neg sore kae aku yo pada dolanan tiga jadi mbak. Dolanan tiga jadi ki kudu gawe kothakan segi papat sing digawe sanga kothak. Nek uwis lagi golek gacuk dhewe-dhewe mbak. gek nek wis maen kae bocah sing menang biasane ndelehke gacuke dhisik mbak, lagi sing kalah. Gek awake*

*dhewe kudu pinter golek enggon ben cepet menang Gek teruse ki yo mengko ndelok sing main wae.”*

**2. Menapa kemawon permainan anak tradisional ingkang taksih dipunlestantunaken kaliyan bocah-bocah wonten ing desa Bejiharjo?**

- P : *“Wonten pundi Dik, pada dolanan menika”*  
 I : *“Neng kene Mbak (Balai Dusun), la mengko sedela maneh rame mbak.”*  
 P : *“Bocah-bocah sing dolanan menika umure pada kowe apa beda-beda?”*  
 I : *“yo, pada aku mbak, sing luwih cilik ya ana ding. Nanging akehe pada aku mbak.”*

**3. Menapa kemawon piranti ingkang dipun ginakaken wonten ing dolanan?**

- P : *“Biasane yen pada dolanan alate pada nganggo apa dik?”*  
 I : *“Neg benthik ki nganggo kayu, jenenge jenak karo benthong mbak. Neg gendiran ki nganggo gendir. Terus dolanan dhelik-dhelikan nganggo watu bata kae mabk, mengko ditumpuk-tumpuk. Neg dolanan egrang ana alate mbak. sing duwe egrang kuwi si Jupri. Dolanan liyane ora nganggo alat kok mbak.”*

**4. Kados pundi wekdal ingkang sae kangge dolanan?**

- P : *“Biasane kowe kaliyan kanca-kanca pada dolanan jam pinten dik?”*  
 I : *“Neg eneng sekolahan yo pas istirahat mbak. Istirahat sekolah kan ping pindho. Dadi pas istirahat kuwi. Neg sore yow padha dolanan kira-kira jam telunan Mbak, biasane nganti adzan magrib kae.”*  
 P : *“Dolanan apa wae dik sing biasane dingo dolanan ing wayah sore?”*  
 I : *“Yo kaya dene dolanan benthik, dhelik-dhelikan, gobak sodor, layangan, kucing-kucingan, lan gendiran.”*

**Catatan Refleksi:**

1. Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dusun Ngringin pada pagi hari adalah permainan kucing-kucingan, egrang, dan engkol.

2. Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di dusun Ngringin pada sorer hari adalah permainan benthik, Gendiran, dan dhelik-dhelikan
3. Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak kelas 3 hingga kelas 6 SD.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : karmo  
 Umur : 68 tahun  
 Pekerjaan : Tukang Kebun Balai Kulwo  
 Jabatan : masyarakat  
 Alamat : Kulwo, Bejiharjo

Menerangkan bahwa:

Nama : Widarti  
 NIM : 07205244085  
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Daerah  
 Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo,  
 kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,

  
 (.....karmo.....)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mbah Darmo  
Umur : 75 Tahun  
Pekerjaan : Petani  
Jabatan : ketua RT  
Alamat : Ngringin, Bejiharjo

Menerangkan bahwa:

Nama : Widarti  
NIM : 07205244085  
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Daerah  
Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo,  
kecamatan Kangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,

  
(.....Darmo.....)



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sriyati  
 Umur : 13 Tahun  
 Pekerjaan : Guru Kelat  
 Jabatan : PNS  
 Alamat : Ngringin. Beji harjo. Karangmojo, Gunungkidul.

Menerangkan bahwa:

Nama : Widarti  
 NIM : 07205244085  
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Daerah  
 Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Beji harjo,  
 kecamatan Kangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,

  
 (...Sriyati...)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *Dumadiyono*  
 Umur : *59 Tahun*  
 Pekerjaan : *Ketua RW dusun Ngringin.*  
 Jabatan :  
 Alamat : *Ngringin, Bejiharjo, Karangmojo*

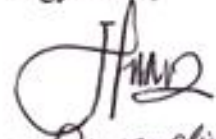
Menerangkan bahwa:

Nama : *Widarti*  
 NIM : *07205244085*  
 Jur/Prodi : *Pendidikan Bahasa Daerah*

Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo,  
 kecamatan Kangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,

  
 (...Dumadiyono...)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Simuk  
 Umur : 83 tahun  
 Pekerjaan : Petani  
 Jabatan :  
 Alamat : Kulwa, Bejiharjo, Karangmojo

Menerangkan bahwa:

Nama : Widarti  
 NIM : 07205244085  
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Daerah  
 Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo,  
 kecamatan Kangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,

  
 (.....Simuk.....)

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wedar Sulistyono  
 Umur : 9 tahun  
 Pekerjaan : Pelajar  
 Jabatan : murid  
 Alamat : Grogol II, Bejiharjo, Karangmojo

Menerangkan bahwa:

Nama : Widarti  
 NIM : 07205244085  
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Daerah  
 Judul penelitian : **Permainan Anak Tradisional Jawa di Desa Bejiharjo,  
 kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul**

Benar-benar telah melakukan kegiatan wawancara dan observasi.

Yogyakarta,



(Wedar Sulistyono)



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 521b/UN.34.12/PP/III/2012  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Maret 2012

Kepada Yth.  
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Propinsi DIY  
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

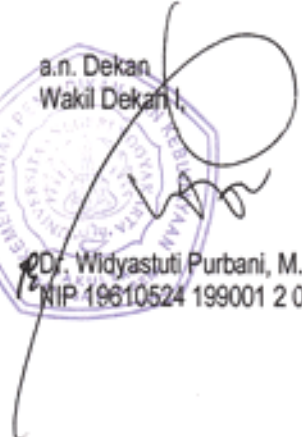
*Permainan Anak Tradisioani di Desa Bejiharjo Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunungkidul*

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WIDARTI  
NIM : 07205244085  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa  
Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2012  
Lokasi Penelitian : Desa Bejiharjo Kecamatan Karangmojo Gunungkidul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I  
  
Dr. Widyastuti Purbani, M.A.  
NIP 19610524 199001 2 001





**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**  
**SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/2715/V/3/2012

Membaca Surat : Wakil Dekan I FBS UNY

Nomor : 521b/UN.34.12/PP/III/2012

Tanggal : 22 Maret 2012

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : WIDARTI NIP/NIM : 07205244085  
Alamat : Karangmalang Yogyakarta  
Judul : PERMAINAN ANAK TRADISIONAL DI DESA BEJIHARJO KECAMATAN KARANGMOJO KABUPATEN GUNUNGKIDUL  
Lokasi : - Kel. BEJI HARJO, Kec. KARANGMOJO, Kota/Kab. GUNUNG KIDUL  
Waktu : 26 Maret 2012 s/d 26 Juni 2012

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 26 Maret 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

PLH Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Sugeng Hianto, M.Kes.

NIP. 19620226-198803 1 008

**Tembusan :**

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
3. Ka. Dinas Kebudayaan Prov. DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan





**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU**

Alamat : Jalan Brigjen Katamso No. 1 Tlp (0274) 391942 Wonosari 55812

**SURAT KETERANGAN / IZIN**

Nomor : 180/KPTS/IV/2012

Membaca : Surat dari Sekretariat Daerah, Nomor : 070/2715/v/3/2012, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;  
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;  
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :  
Nama : Widarti  
NIM : 07205244085  
Fakultas/Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Tlacap, Pandowoharjo, Sleman, Yogyakarta  
Keperluan : Izin Penelitian Dengan Judul "PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DI DESA BEJIHARJO, KECAMATAN KARANGMOJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL"

Lokasi Penelitian : Desa Bejiharjo

Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Suwardi

Waktunya : 2 April 2012 s.d 30 April 2012

Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan sesuai aturan yang berlaku.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal : 02 April 2012

An. BUPATI GUNUNGKIDUL  
KEPALA



**Drs. AGUS PRIHASTORO**  
NIP. 19570821 198603 1 005

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Gunungkidul (sebagai laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Gunungkidul;
4. Camat Karangmojo
5. Kepala Desa Bejiharjo
6. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL**  
**KECAMATAN KARANGMOJO**  
**DESA BEJIHARJO**

Alamat : Banyubening II No. 2, Desa Bejiharjo Karangmojo, Kode Pos : 55891

**SURAT IJIN**

Nomor : 071 / 11.a./ 2012

**TENTANG**

Ijin Penelitian

**KEPALA DESA BEJIHARJO**

- Dasar :
4. Surat dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 521b/UN.34.12/PP/III/2012 tentang Permohonan Ijin Penelitian
  5. Surat dari Kantor Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Gunungkidul Nomor : 180/KPTS/IV/2012 tentang Surat Keterangan / Izin.
  6. Peraturan Desa Bejiharjo Nomor 07 tahun 2011 tentang Pungutan Desa Tahun 2012.

**MENGIJINKAN**

Kepada :  
Nama : WIDARTI  
Jabatan : Mahasiswa  
Keperluan : Penelitian untuk data skripsi  
Tanggal Penelitian : 02 April s.d 30 APRIL 2012  
Tempat : Desa Bejiharjo.  
Judul Penelitian : "PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DI DESA BEJIHARJO, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL"

Keterangan : Yang bersangkutan wajib melaporkan hasil penelitian kepada pemerintah Desa Bejiharjo.

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di: Bejiharjo  
Pada Tanggal : 02 April 2012

Kepala  
Sekelompok Desa Bejiharjo



ST. KIRJONO